BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

2/99

www.l... ISSN 1301-2134 1.250.000TL (KDV DAHİL)

TAM SÜRÜM OYUN

GERÇEĞİN ÖTESİNDE

HERETIC II

Compex 99 fuar davetiyesi hediyeli

Thief

Bir hırsızın günlüğü

Sim City 3000

Şehir yönetmek çok zor iş

NBA 99

Hala türünün en iyisi,,,

Blood II

Caleb geri döndü!

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Burak Hun
Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik Tasarım
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem
Pazarlama Bölümü
Özlem Cenker, Ayten Çar
Halkla İlişkiler Müdürü
Güler Okumuş
Reklam Koordinatörü
Gönül Morgül
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyaylа
Abone Servisi
Nur Geçili, Özlem Polat
Serap Ezgin, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
O. Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
Serra Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450
Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti.

Level 2 Yaşında!!!

Level'ı ilk sayısından beri takip edenler, eğer bulabilirseniz o ilk sayıyı şimdi elinize alın ve bu sayının yanına koyun. Aradaki farkı görebiliyor musunuz? Kapağından incelemelerine, CD'nin içeriğinden sayfa düzenine kadar her bölümde açıkça görülen bir gelişme var değil mi? Peki, hiç değişmeyen bir şey farketmediniz mi? Bulamadınızsa ben söyleyeyim; ilk sayısından beri başka hiçbir dergide olmayan özveriyle çalışan yazarlarının esprili ve akıcı anlatımı. İşte bir dergiyi ayakta tutan, okuyucularının kalbinde yer etmesini sağlayan budur. Sayfa sayısının fazla olması, resimlerinin kalitesi bir yere kadar taşır dergiyi. Ama önemli ve zor olan, okuyucuyla arkadaşça bir iletişim içine girebilmektir. Sanırım biz bu zor işi başardık ve acı tatlı olaylarla, sizlerin sevgisiyle ikinci yılımıza ulaştık. Daha nice yıllara LEVEL, ikinci yaşın kutlu olsun!!!

Eveet, şimdi sizlerle karşılıklı oturup doğumgünü pastamızı yemek gibi bir teknolojiye sahip olmadığımız için kendi doğumgünümüzü kutlayıp, pastamızı da kendimiz yedik. Tabii pastadan mahrum kaldığınız için üzülmenize gerek yok. Sizleri bir dilim pastadan daha fazla mutlu edeceğini sandığımız gelişmeler var bu sayıda. Tabii ilk olarak Gerçeğin Ötesinde var. Dedektif Fırtına ile başlattığımız tam sürüm oyun verme geleneğini, ikinci yaş günümüzde Türkiye'nin ilk ve tek dijital grafikli macera oyunu olan Gerçeğin Ötesinde ile sürdürüyoruz. Memnun kalacağınızdan eminiz. Tabii bize hediye göndermek isterseniz o başka, yeni adresimizi biliyorsunuz (:)

İkinci sayımızla birlikte görünüş olarak da bir değişime girdiğimizin farkına varacaksınız. Henüz gönderdiğiniz anketlerin sonuçları elimize geçmedi, ama sanırım okuması daha kolay ve zevkli olan bir dergi oluşturma yolunda doğru bir adım attık. Dergideki bir diğer yenilik ise Strateji Guide bölümü. Uzun zamandan beri siz okuyucularımızdan gelen istekler doğrultusunda böyle bir bölüm açmaya karar verdik. Artık macera oyunlarının tam çözümleri inceleme sayfalarının akışını bölmeyecek. Strateji Guide bölümünde sadece macera oyunlarının değil, dikkate değer derecede iyi olan birçok oyunun detaylı çözümlerini bulacaksınız. Eğer bir oyuna yeterli derecede istek gelirse, Strateji Guide bölümünde incelenmesi garanti olacaktır.

Bunca yeniliğin ve tam sürüm oyunun yanında, sizi biraz üzecek olan değişimi de farketmişsinizdir. Her türlü maliyetin sürekli yükseldiği şu kriz zamanında, fiyatımızda olabilecek en düşük artışı yaptık. Umarım normal karşılarsınız.

Gelecek ay görüşmek ümidiyle...

Sinan AKKOL

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından en son haberlerle yine karşınızdayız

Sevdiğiniz oyunlara kardeş geliyor

Tutulan oyunlar için ek görev pakedi çıkartmak neden şirketlerin işine gelir? Çünkü insanlar gerçekten sevdikleri bir oyundan bıkmaz ve Internet üzerinde oyunun ne kadar ekstra görevi varsa indirip, sürekli oynarlar. Oyun şirketleri de ineğin sütünü biraz daha sağmak amacıyla ek görev olayına sıcak bakarlar, ne de olsa hazır bir oyuna eklentiler yapıp piyasaya sürmek, silbaştan oyun programlamaktan çok daha kolaydır. Neyse, işin bizi ilgilendiren tarafı, sevdiğimiz birçok oyun için ek görev paketlerinin yolda olduğu. Örneğin...

Dune 2000 birçok yönden vasat bir RTS olduğu halde, Dune 2'nin sadık hayranları bağırlarına bastı onu. Westwood'da onları memnun etmek için için yeni bir görev pakedi hazırladığını duyurdu. İşin iyi tarafı, bu paket şirketin Web sitesinden bedavaya indirilebiliyor. Pakette 10 tane yeni Multiplayer harita ve iki yeni arkaplan var. Arkaplan grafiklerine yeni köprüler, Fremen heykelleri ve terkedilmiş bir köy gibi yenilikler eklenmiş. Yeni üniteler ise Atreides'lerin anti-piyade birimi olan Grenadier, Harkonnen'lerin Sardaukar askerleri ve Ordos'ların araştırma birimi olan Stealth Raider. Eski birimlerin özellikleri de elden geçirilmiş.



Blood 2'yi uzun zamandır beklediğinizi biliyorum, ama çıka çıka hiçbir özelliği olmayan berbat bir oyun çıktı karşımıza. Neyse, oyunun incelemesini 26. sayfada okuyacaksınız zaten.



Oyunun bu kadar tepki toplamasının en buyük nedeni bölüm dizaynlarının berbat olmasıydı. Ne Quake'teki mimari güzellik, ne de Blood 1'deki korkunç gotik mekanlar vardı Blood 2'de. Ama Monolith hatasını anlamış olacak ki, Blood 1'den hafızalarda kalan hayaletli konak, sirk, ölüm bahçesi gibi bölümlerin Lithtech grafik motoru ile güçlendirilmiş hallerinin de arasında olduğu yeni bölümlerle dolu bir görev pakedini piyasaya sürecek. Konu ise The Chosen'ın 4 elemanının en korkunç rüyalarının içinde yaşamak zorunda kalmaları. Ek görev diskinin piyasaya çıkış tarihi için baş tasarımcı Jay Wilson kesin bir şey söylemiyor ama, bize göre bu paket çok yakın zamanda hazır olacak.

Commandos - Beyond the Call of Duty ile savaşa kaldığımız yerden devam edeceğiz. Bu sekiz görevden oluşan, yeni silahlar ve mekanlarla birlikte daha yüksek çözünürlükte grafiklere de sahip olan paket, çalışmak için Commandos'a ihtiyaç duymayacak. Avrupa ve Akdeniz sahillerinde geçen yeni görevlerde kullanabileceğiniz çok değişik yeni kabiliyetleriniz var. Mesela, bir Alman askerini rehin alıp istediğiniz gibi kullanabilme özelliği. Yeni silahlarınızın arasında bir M1





Tiger tankları ve askerlerin dikkatini çekmek için kullanabileceğiniz bir sigara paketi ile atılabilecek kayalar olacak. Grafik motoru da elden geçirilen Beyond the Call of Duty'nin tek görevlik bir demosunun Ocak ayı ortasında çıkması bekleniyor.

Simon the Sorcerer 3D

Macera oyunları kurtlarının kalplerini ağızlarına getirecek bir haber vereyim size: Eski dostumuz, sivri şapkalı şapşal büyücü Simon geri dönüyor. Yeni oyun, ikincisinin bittiği yerden konuya giriyor. Kronik düşmanınız Sordid, kendi dünyası ile bizim dünyamız arasındaki geçidi keşfeder ve dünyamızı ele geçirmek için müthiş bir plan geliştirir: İnsanlara büyülü kola satarak beyinlerini ele geçirecektir. Simon Sordid'in planını farkedince, geçidin sırlarını ondan önce öğrenmek için yine çılgınca komik bir maceranın içine düşer.





Oyunun hikayesi dallanarak ilerleyeceğinden çok farklı sonlarla bitebilecek. Hatta gizli mekanlar ve karakterler de olacak ve bunları bulabilmek için oyunu belli bir şekilde bitirmeniz gerekecek. Oyunda 50'den fazla karakter, birbirinden renkli birçok mekan olacak ve bütün grafikler gerçek zamanda Render'lanan 3D grafiklerle ekranlarımıza yansıtılacak. Tabii her 3 boyutlu oyun gibi, yaygın 3D kartlarına destek olacak. Gerçek zaman ışıklandırma ve gölgeler, saydamlık, yansımalar, alfa karıştırma gibi günümüz 3D kartlarının bütün özel efektleri oyun tarafından desteklenecek.

Oyun ekranı üç farklı kamera açısından görülebilecek ve 3D grafiklerle desteklenen mekanlar 2 boyutlu grafiklere sahip olan ilk iki oyundan oldukça farklı bir görsellik sağlayacak. Seçebileceğiniz kameralar arasında Tomb Raider tarzı bir üçüncü şahıs görüntüsü ile olayları kendi gözlerinizden görebildiğiniz bir bakış açısı da olacak. Ama umuyoruz piyasada sürüyle bulunan Tomb Raider kopyası oyunlar arasında Simon'ı görmeyiz.

Actua Soccer 3

FIFA'nın en sıkı rakibi Actua Soccer serisidir. Bu yüzden FIFA 99'un arkasından Actua Soccer'ın da yenisinin çıkacağı haberini alınca pek de şaşırmadık. Actua Soccer'ın eski versiyonları her bakımdan FIFA'nın gölgesinde kalmıştı, ama bu değişecek gibi görünüyor. 450'den fazla takım ve 10 binden fazla futbolcuyu bünyesinde bulunduran oyunda, eski oyunlardaki oynanabilirlik sorunlarının üstesinden gelinmiş. Oynayabileceğiniz oyun türlerinde eskisinden farklı bir seçenek yok. Dostluk maçı, alıştırma maçı, kupa ve sezon gibi seçeneklerin dışında, Multiplayer oynamaktan hoşlananlar için modem, seri bağlantı, LAN ve Internet bağlantısı üzerinden oynayabilme seçenekleri olacak.

Rakip oyuncuların yapay zekasının, diğer oyunlardan üstün olduğu söylenen Actua Soccer 3'de oynanabilirlik de eski oyunlara göre oldukça geliştirilmiş. Rakip oyuncuların sizin durumunuza göre davranacak olması yeni bir şey olmayabilir, ama Actua Soccer 3'te rakiplerin size karşı tek tek değil, takım mantığıyla karşı koyduğunu göreceksiniz. Çoğu durumda parmaklarınızdan önce kafanızın çalışması gerekecek. Actua Soccer 3'de grafik olarak da epey bir ilerleme sağlanmış, özellikle 3D kartlarda standart olan lens flare gibi ışık efektleri oyunun görünüşünü oldukça şıklaştıracak. Stadyumlarda fazla bir çeşitlilik olmayacak ama abartılı hava şartları (kar fırtınası gibi) benzer stadyumların aslında farklı ülkelerde olduğu hissini verecek.





Actua Soccer serilerinde çok zevkli, ama işe yaramayan bir özellik vardı. Tuhaf tiplerle takım kurup maç yapabiliyordunuz, üçüncü oyunda da bu gelenek sürdürülüyor. Ama bu sefer CD'deki üç takımla sınırlı değilsiniz, oyunun Internet sitesine bağlanıp birbirinden çılgın tiplerin bulunduğu takımları indirme şansına sahipsiniz. Özellikle Top 50 Babes Club adlı takım, dergice hepimizin oldukça ilgisini çekti (hayır, oyunculardan birisinin Cameron Diaz olmasının bununla ilgisi yok!!).

Dark Stone - Diablo 2'yi beklemekten sıkılanlara özel...

Yetti gayri. Bekle bekle canımıza tak etti artık. Gelecekse gelsin şu Diablo 2 artık. Hadi oyun hazır değil, bir çıkış tarihi de mi veremiyorsunuz bre Blizzard'daki zındıklar? Fazla naz aşık usandırır derler, napalım, biz de gidip başka oyunlarla tatmin ederiz zindanlarda yaratık tepeleme ihtiyacımızı.

Avrupa'nın en ünlü oyun geliştiricilerinden olan Delphine Software'in yeni oyunu DarkStone, üstten görünüşlü ve üç boyutlu grafiklere sahip bir zindan FRP'si. Might and Magic 6 gibi derin bir oynanışa sahip değil, Diablo gibi Action tabanlı bir FRP olan Dark Stone, alışık olduğumuz Delphine Software kalitesinde (Another World'ü, Flashback'i hatırlayan var mı?). Amacınız, yedi büyülü kristalı bulup, bunların birleşmiş güçlerini kullanarak ülkeye dehşet saçan Drakk adlı siyah ejderhayı yok etmek. Söylemesi kolay olan bu işi yapmanın, özellikle de 32 tane birbirinden zor zindanda unufak edilirken, oldukça zor olduğunu göreceksiniz.



Darkstone'u her ne kadar Diablo'ya benzetmiş olsam da, kesinlikle bir Diablo kopyası değil. Mekanları sadece tek bir açıdan değil, istediğiniz açıdan görebileceğiniz üç boyutlu bir grafik sistemi kullanılmış. Kamerayı kendi etrafınızda döndürmek, Zoom In-Out yapmak çok kolay. Ayrıca, oyun için özel olarak dizayn edilen Quest Generator adlı programcık sayesinde iki oyun birbirinin aynısı olmayacak. Ama oyundaki yaratıkların büyük ölçüde Diablo araklaması olduğunu itiraf etmeliyiz. Tabii birbirinden çok farklı birsürü yaratık olacak; yaşayan ölüler, iskelet savaşçılar, böcek sürüleri, ufak ejderhalar gibi. Ama aynı yaratığın seviyesine göre farklı renkte olanlarıyla karşılaşınca, insanın aklı ister istemez Diablo'ya gidiyor.



Diablo kopyası veya değil, Flashback gibi bir şaheserin yaratıcılarından gelecek bir oyun, üstelik fantezi öğeleri de içeriyorsa alınıp oynanmaya değer. 3D kartlara da tam destek verecek olan Dark Stone'un 1999 baharında elimizde olmasını bekliyoruz.

Team Fortress 2 ile savaş oyunlarına hazır olun...

Half Life'ı hatırlıyor musunuz? Hani geçen sayı 10 üzerinden 10 alan o müthiş oyun varya canım. İşte, Half Life'ın arkasındaki takım olan Valve, sadece Multiplayer oynanabilen bir oyun yapmak için kolları sıvamış. Ve şimdiye kadar gördüğümüz en etkileyici Multiplayer oyunlardan birisi olan Team Fortress 2 çıkmış ortaya.

Team Fortress 2, Half Life'ın grafik motorunu kullanıyor. Konu ise beyinsiz Deathmatch'lerden bıkanlara ilaç gibi gelecek. İki veya daha fazla askerden oluşan takımlar, çeşitli senaryolar dahilindeki görevleri yerine getirmeye çalışıyorlar. Bu senaryolar, düşman topraklarını ele geçirmekten rakip takımın önemli bir adamına suikast düzenlemeye kadar değişebiliyor.



Team Fortress 2'nin tamamen Multiplayer pazarına yönelik bir oyun olması birçoğunuzu üzecektir, ama bir kere Multiplayer oyun oynamanın zevkine vardınız mı, bir daha vazgeçmeniz mümkün değil. Team Fortress 2 bu bağlamda, çok oyunculu oyunlardan hoşlanmayanları bu alana çekebilecek kapasitede bir yapım. Bir kere, seçebileceğiniz çok farklı karakterler var ve bu karakterlerin takımdaki görevleri birbirini dengeliyor. Mesela, bir M16 ile önüne gelene ateş açan bir askeri yönetebilirsiniz. Omuzundaki bazukasıyla tanklara dehşet saçan bir asker olabilirsiniz. Gölgelerin arasında saklanıp avını bekleyen keskin nişancı olabilirsiniz. Bütün bunlar size uymuyorsa, ben biraz daha insancıl görevler isterim diyorsanız, ona da OK. Savaş alanına asker taşıyan bir APC'nin şoförü veya yaralıları iyileştiren doktor olabilme şansına da sahipsiniz.

Peki bu kadar çok kişinin aynı anda oynadığı bir oyun nasıl düzenlenecek, takımın elemanları nereye gitmeleri gerektiğini nereden bilecek? İşte burada takım kumandanı devreye giriyor. Oyun alanını üstten gören kumandan, her birime tek tek nereye gitmesi gerektiğini bildirecek. Ve bu emirler sizlere 1400'den farklı sesli komutla iletilecek. Tabii siz bu emirlere uymak zorunda değilsiniz, ama savaşta başarılı olmak için bir takım halinde hareket etmeniz gerektiğini unutmayın.



Red Alert'ü gözünüzün önüne getirin. Şimdi de Red Alert'ü herhangi bir birimin içinden oynadığınızı düşünün. İşte Team Fortress 2'deki kumandan oyuncuları Red Alert oynar gibi kontrol ederken, siz de Red Alert'ün içindeki tek bir askerin görevini üstlenebileceksiniz. Bu bir Infantry de olabilir, bir tankın sürücüsü de. Sonuçta Team Fortress 2'den alacağınız zevk, tek başınıza oynayacağınız herhangi bir oyundan kat kat üstün olacaktır.

LEVEL yeni editörler arıyor

Evet, işte kendinizi kanıtlama zamanı. Bilgisayar oyunları açıklayan bir dergide çalışmanın sürekli oyun oynamak, eğlenmek veya iş arkadaşlarınızın kafasını Starcraft'ta ezmekten ibaret olduğunu düşünüyorsanız, çok yanıldığınızı göreceksiniz. Geciktiğimiz her dakika yaşadığımız stresle, son anda çıkan binbir türlü aksilik ve bilimum diğer sorunla başa çıkabileceğinize inanıyorsanız, ve gerekli özelliklere de sahipseniz, Level ailesinin yeni üyesi olabilirsiniz.

Editör adaylarında aranan özellikler:

- Türkçe'yi oldukça iyi düzeyde kullanabilmek.
- Sorumluluk alabilecek yaşta olmak (tercihen 18 yaş ve üzeri).
- Bilgisayar oyunlarıyla uzun süredir ilgileniyor olmak (5-6 sene kadar).
- İstanbul içinde yaşıyor olmak (tercihen Avrupa yakasında).
- Haftada en az iki kere dergiye uğrayabilecek bir konumda olmak.
- Yeni oyunların hakkını vererek oynayabilecek bir bilgisayar sistemine sahip olmak

Eğer bu şartlar size uyuyorsa, (0212) 297 17 24 numaralı telefonumuzdan randevu alıp, bir adet örnek oyun açıklaması ile birlikte gelin, konuşalım. Biri PC, diğeri Playstation için olmak üzere iki editör alınacaktır.

FLAŞ HABERLER

Army Men, çocukken oynadığımız plastik askerleri hayata geçiren oldukça şirin, ama vasat sayılabilecek bir oyundu. Çok şeyler vaat eden böyle bir oyunun boşa harcanmasına dayanamayan yapımcı şirket 3DO, yakın bir zamanda oyunun ikincisini çıkartmaya hazırlanıyor. Yine minik plastik askerlerin arasındaki savaşları konu alacak olan Army Men 2'de savaş alanı olarak ev içi mekanlar kullanılmış. Artık bir yatak odasında veya arka bahçenizde kapışacaksınız. Yakın bir zamanda gelecek olan Army Men 2'yi dört gözle olmasa da, bekliyoruz.



Intel, kod adı Katmai olan yeni işlemcisinin piyasaya çıkmaya hazır olduğunu duyurdu. Çok ilginç ve yaratıcı bir biçimde, Pentium III olarak isimlendirilmiş olan yeni işlemci 450 MHz ve üzeri hızlarda çalışacak. "Streaming SIMD Extensions" adlı yeni bir komut seti içeren bu işlemcinin, 3D grafik işlemleri, ses işleme ve bellek yönetimi gibi işlemlerde PII'den kat kat hızlı olacağı bildirildi. Haberi yazdığımız sırada fiyatı henüz belli olmayan Pentium III'ün özelliklerinden yararlanan oyunlar, oyun geliştiricileri tarafından hazırlanmaya başladı bile.



Lands of Lore 2, oldukça iyi bir FRP olmasına rağmen, zamanının gerisinde kalan grafikleri yüzünden birçok kişiden tepki almıştı. Gerçi



daha sonra çıkan Direct 3D yamasıyla bu biraz olsun düzeltilmişti ama oyun yine de beklenen ilgiyi görmedi. Westwood Studios hatasını anlamış olacak ki, serinin üçüncü oyununda 3D kartlara tam destek veren bir grafik motorunun yanı sıra, oldukça gelişmiş bir arabirim ve daha derin bir konuyla çıkıyor karşımıza. Dört farklı boyutta geçen oyunda, dünyayı tehdit eden cehennem güçlerine karşı savaşıyorsunuz.

Şu sıralar kötü karakterleri konu alan oyunlar oldukça moda. Ama Acclaim'in Shadowman adlı oyunuyla bu olay ayyuka çıkacak gibi. Dünya tarihinin en ünlü seri cinayet işleyen adamlarını bulup öldürmeye çalışıyorsunuz, ama aslında siz de onlardan birisiniz. Nasıl, kulağa hoş geliyor değil mi? Grafik yapısı olarak Tomb Raider'a oldukça benzeyen Shadowman, vahşetten hoşlanan oyuncuları memnun edecek.



Alın işte, bir tane daha. Playstation için hazırlanan Akuji-The Heartless adlı bu oyunda, özkardeşi tarafından öldürüldükten sonra kalbi sökülen bir Voodoo büyücüsünü canlandırıyoruz. Cennet mi cehennem mi diye sırada beklemektense, geri dönüp intikam almayı yeğleyen Akuji, canlıların dünyasına geri dönmek için müthiş bir savaşa giriyor. Yakında PC versiyonu da çıkacak olan Akuji, eğer hâlâ doymadıysanız, A Rh + ihtiyacınızı fazlasıyla gidecek.



Esrarengiz konulu oyunlardan hoşlanır mısınız? Metal Gear Solid'deki sinematik sahnelerde çeneniz yere vurdu mu? O zaman Silent Hill adlı bu Playstation oyunu çok hoşunuza gidecek. Esrarengiz bir ev etrafında dönen tuhaf olayları konu alan Silent Hill'da, küçük kızı ortadan kaybolan bir adamı yöneteceksiniz. Playstation'ın sınırlarını sonuna kadar zorlayan Silent Hill, çok yakında Türkiye'ye de gelecek. L



Gerçeğin Ötesinde

Biz bunu hep yapıyoruz. Mutlu olmanın ve etmenin yolu, küçük sürprizlerden, küçük sürprizlerin yolu da hediyeden geçer. İşte Level'dan sizlere yaşgünü hediyesi

Level dergisini şu geçen iki yıl içerisinde yalnız bırakmayan sizlere her zaman elimizden gelenin en iyisini vermeye çalıştık. Tabii gerek bizden, gerek bizim elimizde olmayan nedenlerden kaynaklanan sorunlar ortaya çıktı. Bu dergiyi hazırlarken birçok ilke imza attık ve bu uğurda çok fazla ödün verdik. Türkiye'deki ilk CD hediyeli oyun dergisi, Türkiye'de ilk defa tam sürüm oyun veren dergi, kültür sayfaları ile oyun dergisi düşüncesine yeni bir bakış açısı kazandıran dergi olma özelliklerine biz sahibiz. Aynı zamanda, Türk oyun şirketlerine de destek verdik ve Dedektif Fırtına, İstanbul Efsaneleri gibi tamamen Türk yapımı bu oyunların tam sürümünü dergiyle beraber dağıttık. İşte bu son durağımız, yani Cartoon Animasyon Stüdyoları tarafından '98 yılı içerisinde piyasaya sürülen ve tamamı Türkçe ve Türk yapımı olan bu oyunu sizlerin beğenisine sunuyoruz ikinci yaşgünümüzde.

Zordur Birinci Olmak

Birinci olmak zordur. Herhangi bir şeyi ilk defa yaptıysanız, sonucu kıyaslayabileceğiniz bir başkası daha yoktur. Sonucun ne olabileceğini önceden kestiremezseniz. İşte Cartoon da Dedektif Fırtına ile o ilklerden birini başarmıştı. Biz de aynı oyun ile bir ilki gerçekleştirmiştik. Cartoon'un böyle bir denemeden sonra durması düşünülemezdi. Dedektif Fırtına'dan sonra geri dönüşün olumlu olmasının ardından, Dehşet Evi'nin ilk adımı atıldı. Bu, oyunun başlagıçtaki adıydı. Oyunseverlerin istekleri doğrultusunda hazırlanan Gerçeğin Ötesinde, Dedektif Fırtına'ya göre oldukça kolay bulmacalara sahip bir Adventure. Gerçek video çekimleri ile hazırlanan bu oyun için aslında bir film Adventure demek daha doğru olur. Bu durumda, oyunun bir başka özelliği daha ortaya çıkıyor. Bu da çok büyük bir bölümü amatör oyunculardan oluşan bir kadro ile oldukça kaliteli sahnelerin ortaya çıkarılmış olması. Tomb Raider çıktıktan sonra, benim gibi birçok insan sanal kahraman Lara'ya özel ilgi duymuştur. İşte bu oyunun başrol oyuncusu ve kahramanı Esra Aktay, oyundaki adıyla Ayça birçok kişinin hayallerini süsleyecek gibi. Benden duymuş olmayın ama, 18 yaşında ve mankenlik yapıyor. Ama ne yazık ki benim tipim değil. Kedi uzanamadığı ciğere mundar dermiş...



Kütüphanedeki bütün kitapları inceleyebilirsiniz ama bir şey elde edeceğinizi sanmayın.

Her neys... Şaka bir yana oyundaki kahramanların gerçek olması oyunu gerçeğe daha da yaklaştırıyor. Tabii oyun hazırlanırken profesyonellerden yardım alınmış. Psipokat sahneleri için psikologların düşünceleri alınmış ve ev dekorasyonları için de bir iç mimar ile çalışılmış. Ses efektleri ve müzikler için Audio Fact grubu ile anlaşılmış ve kayıtlar da Boston'daki Blue Jay stüdyolarında yapılmış.

Artık Başlayalım

Fantastik bir gerilim olan oyunun başlangıcında herhangi bir demonun olmaması ve oyunun doğrudan Ayça'nın odasında başlaması, konunun anlaşılmasını güçleştiriyor ve hatta zora sokuyor da diyebiliriz. Boşuna heveslenmeyin, Ayça uykudan çoktan kalkmış da giyinmiş bile... Ayça'nın ablası Irmak Duru bir psikologdur. Yaklaşık bir hafta önce esrarengiz bir şekilde öldürülen Irmak'ın katilini bulmak Ayça'ya düşüyor ve şehir içerisinde bir kovalamacadır başlıyor... Ekran menüsü oldukça kullanışlı ve anlaşılır. Oyun temel olarak üç ayrı bölüme ayrılmış. Oyuncunun en sevdiği bölümü tekrar tekrar oynaması için böyle bir düşünülmüş ve bence iyi de yapılmış. Yani isterseniz üçüncü bölümden başlayabilir ve eğer



amacınız oyunun sonunu görmek ise bu amacınızı kısayoldan gerçekleştirebilirsiniz.

Otomatik saklama özelliği sayesinde oyun oynarken kaydetme endişesi ile oyundan uzaklaşmanız önlenmiş oluyor ve menüler arasında geçişler yaparak oyunun akıcılığının bölünmesinden de kaçınılıyor. Bu özellik sayesinde yaptığınız her hareket sonucu kaydedilecek ve bilgisayarı açıp kapasanız dahi oyuna kaldığınız yerden devam edebileceksiniz. Kaldığınız yeri kaydetmek için oyun esnasında sağ alt köşedeki kurukafa simgesine tıklayın ve önce sakla düğmesine bastıktan sonra altındaki dört rakamdan birini seçin. Yüklemek için de, önce yüklemek istediğiniz sayıyı seçin, yükle düğmesine tıklayın ve son olarak da kaldığınız bölümün resmi üzerine tıklayın.

Fare imlecini ekran üzerinde gezdirerek o ekranda yapabileceğiniz işlemleri görebilirsiniz. İnka imlecinin dolu olduğu noktalar hareketli, diğer noktalarsa sabittir. Ok imleçleri yön belirtecek ve büyüteç ile de yazıları rahatlıkla okuyabileceksiniz. Bunun haricinde yumruk simgesi ile de düşmanınıza estetik ameliyatı zorunlu hale getirebilirsiniz. Oyun esnasında topladığınız eşyalar ekranın aşağısındaki kutularda toplanacaktır. Bunlardan bir kısmı otomatik olarak kullanılırken, kalan kısmını da sürükle&bırak ile kullanabilirsiniz.

Irmak'ın Katili...

Oyunun tam çözümünü aslında önümüzdeki ay vereceğiz, ama sizlere en azından oyunun kullanımı açısından örnek olması için bir bölümünü şimdiden anlatıyorum. Bu kurallara aykırı bir şey ama, kurallar ezilmek için vardır... Oyunun başlangıcında yataktan kalkın ve komodinin üzerindeki kırmızı kitaba bir göz atın, daha sonra yatağın arkasındaki sarı sandığa bakın. İşte ilk ipucu. Daha sonra bu kattaki odaları kontrol edin ve aşağı inin. Şu dedektif Çetin de, bayağı cool'muş hani.... Neyse buradaki odaları da gezin ve nota kağıdını aldın.



Piyanonun üzerindeki nota kağıdını almayı sakın unutmayın. Sonradan işinize yarayacak.

Dışarıda sizi bekleyen bir sürpriz var, bilin bakalım ne? Son model bir spor araba hem de lacivert. Arabaya bindiğiniz zaman sağ üst köşede bir harita ekrana gelecek. Haritayı açmak için sol kenarındaki yeşil düğmeye, kapatmak için de sağ kenarındaki kırmızı düğmeye tıklayın. Harita üzerinde gidebileceğiniz yerler kırmızı ile çizilmiştir. Kırmızı çizgili yerlerin tanımlamalarını imleci tıklamadan üzerlerine taşıyacak olursanız, haritanın altında görebilirsiniz. İstediğiniz yere gitmek için de yapmanız gereken tek şey üzerine tıklamak.

...Önümüzdeki Ay

İşte! Level'dan bir tam sürüm oyun daha. Umarım bu oyunu oynarken zevkli ve gerilimli dakikalar geçirirsiniz. Oyunun kurulumu hakkında bilgiyi yazı içerisindeki kutuda bulabilirsiniz. Bu sefer sabahın 04:15'i olması sebebiyle maalesef bir dörtlük çıkaramıyorum ama oldukça güzel bir söz var bu ay. "Yatağın altına asla bakmayın". Teşekkürler TÜRKİYE!!!

Kurulum İçin Ne Lazım

Şimdi efendim... Kurulum için bir bardak su, iki baş dövülmüş sarımsak, sakız, Uche ve bir tane de Angelic lazım. Efennim şimdi bir tane Şubat '99 Level dergisi aldığınıza ve bir adet de bilgisayarınız olduğuna göre malzemelerimiz tamam demektir.

Efennim ilk olarak Gerçeğin Ötesinde CD'miz CD-ROM'a takılır ve Windows Gezgini (=Explorer) penceresinden CD içerisindeki Cartoon klasörü açılır, ardından da Setup.EXE dosyasına çift tıklanır. Bunu sonunda gerçekleşen olaylara ve sorulan sorulara, duruma göre Evet ya da Yes denir. Oyunu çalıştırmak için CD içerisindeki Gerçek klasöründeki Gerçek.Exe dosyası çalıştırılmadan önce bir şey daha yapılması gerekli. Ekranı 640x480x256 moduna geçirmeniz lazım. Aksi takdirde oyun çalışmayacaktır. Ben editörünüz Phantom'dan bugünlük bu kadar yarın, yeni bir gün de buluşmak üzere.

DİKKAT : Oyunu kurmadan önce Cartoon klasörünün içindeki ONARMA adlı dosyayı çalıştırmanız lazım. Yoksa Occ25.dll dosyası bulunamadı gibi bir hata mesajı alırsınız.

Heteric 2

Raven'ın ünlü oyunu Heretic'in devamı olan Heretic 2, Lara'ya soğuk terler döktüreceğe benziyor.

Parthoris, bu yaşlı dünya ne çok şey gördü bilemezsiniz lordum. Gelin oturun, size efsaneyi savaşçı Corvus'un hikayesini anlatayım. Şöminenin yanına oturun lütfen ve etrafın dağınıklığına aldırmayın, tüm bu parşomenler, eski kitaplar ve büyü malzemeleri yılların birikimidir. Ah evet, eskilerin büyülerini çözebilecek kadar dinç sayılırım henüz, ancak her yaşlı büyücü gibi dağınık bir hayat sürmekten hoşlanıyorum. Neyse, uzun yıllar önce bu dünyayı yaşlı ve bilge Seraph ırkı yönetiyordu, özellikle elemental büyü konusunda son derece bilgiliydiler. Fakat zaman içinde soyları ve güçleri zayıflamaya başladı, herşey gibi onların da bu varoluştaki zamanları kısıtlıydı. Bir zaman sonra tarihe gömüleceklerini bildiklerinden, sonraki nesillere miras olarak yedi Tome of Power, yani yedi güçlü kitap yaratıp bıraktılar. Bu kitaplar yedi büyük bilgenin yaşam gücünü ve bilgisini taşıyan canlı yazıtlardı. Bundan başka güçlü büyüler ve silahlar da bıraktılar, bugün hâlâ bunların çoğunu kullanıyoruz. Sonunda bu toprakları biz uzak akrabaları olan Sidhe Elfleri ve diğer ırklara terkedip uzak dağların ardındaki bilinmeyen bölgede kayboldular, bazı söylenceler onların hâlâ dağlardaki gizli bir bölgede varolduklarından bahseder. Bir başka söylence ise onların yaklaşan felaketi gördüklerini anlatır, ancak bu doğruysa neden hiçbir önlem almadılar, bilinmez.

Ejder Sürücüleri

Üç büyük ejder sürücüsü vardı lordum, bunlar inanılmaz büyü güçleri sayesinde evrende dolaşıyor, yenilmez görünen ordularıyla dünyaları fethedip uygarlıkları yıkıyorlardı. Günün birinde bunlardan birinin Parthoris ve onun halklarını ezmek için geleceğini nereden bilebilirdik ki? D'Sparil, ejder sürücülerinin en zayıfı, gözlerini dünyamıza dikmiş, planlar yapıyordu. Fakat en zayıfı dememi sizi yanıltmasın lordum, gücü bizim bilgi ve gücümüzü kolaylıkla aşıyordu. Bu yüzden bir gece boyut kapıları açılıp da orduları üzerimize çöktüğünde kahraman savaşçılarımızın yenilmesi uzun sürmedi. Halkımızdan pek

azı dağlara kaçabilmişti, kalan uygarlıklar ise D'Sparil ve onun büyüleri karşısında diz çökmüş, köleliği kabul etmişlerdi. İşte bu yüzden efendim, halkımızın arasından genç bir savaşçı çıkıp da köleliğe ve D'Sparil tarafından yönetilmeye karşı çıkınca, herkes ona "Heretic", yani "kâfir" damgası vurdu. D'Sparil tarafından yapılan ve canlılara diz çöktüren büyü o denli güçlüydü işte, fakat Corvus dağlarda bu büyünün etkisinden kurtulmuştu. Sonuçta Corvus karanlığın ordularına karşı savaştı ve savaştı ve savaştı, karanlık lejyonlar önünde adeta diz çöküyorlardı, o denli insafsızca dövüşüyordu. En sonunda da okyanusun derinliklerinde kurduğu büyülü şehirde D'Sparil ile karşılaştı, amansız bir mücadeleden sonra onu da büyülü alevlerle yakıp yok etmeyi başardı. Ancak D'Sparil ölüm çığlıkları arasında son bir lanet ile Corvus'un kaderini sonsuza dek değiştirdi. Evine dönmek için boyut kapısından geçen savaşçı kendini bir anda uzak ve düşman bir dünyada bulunca lanetin içeriğini kavradı, dönüş yolunu asla bulamayacak ve çağlar boyu sürgünde kalacaktı.

Eve Dönüş

Corvus çağlar boyu uzak ve yabancı dünyalarda dolaşıp evine dönmenin bir yolunu aradı. Biz Sidhe Elfleri normalde bile diğer canlılardan çok daha uzun yaşarız lordum, asırlar bizim için önemsizdir, ancak üzerindeki lanet Corvus'un yaşlanmasını daha da geciktiriyordu. Bu yüzden talihsiz savaşçı dünyalar arasında dolaşmaya ve savaşmaya devam etti, bu arada diğer Ejder Sürücüleri'nin varlığını öğrendi, ancak nerede olduklarını ve neler yaptıklarını asla bilemedi. Corvus bu seyahatleri esnasında yanında iki değerli eşya taşıyordu, biri Durhnwood ağacından yapılma emktârın savaş asâsıydı, diğeri de savaşlarında ona yardımcı olan ve yol gösteren bir Tome of Power, yani yedi güçlü Seraph kitabından birisiydi. Kitabın gücü diğerlerinden uzaktayken bir hayli zayıflamıştı, ancak birgün diğer kitaplardan zayıf bir çağrı yakalamayı başardı. Güçlü bir büyü için kullanılmakta olan kitaplardan müthiş bir enerji yayılıyordu. Böylece kitap bu çağrıyı evin yolunu belirlemek için kullandı ve bir boyut kapısı açarak Corvus'un sürgünden kurtulmasını sağladı. Fakat Corvus uzun çağlardan sonra tekrar Silverspring şehrine ayak bastığında kendini evinde değil, cehennemin ortasında buldu, korkunç bir veba ülkesini kasıp kavuruyordu. Bu hastalık bulaştığı herkesi çıldırtıyor, kana susamış manyak yaratıklara çeviriyordu, daha da kötüsü bilinen bir tedavisi yoktu.

Kuzgun Yuvası

Heretic 2 uzun zamandır beklenen bir oyun. Yapımcı şirketin id Software ile birlikte FPS akımını başlatan Raven olduğunu düşünürseniz, bunda şaşılacak bir yan olmadığını anlarsınız. Çoğu oyun yapımcısının aksine, Raven, devamlı yeni teknolojiler geliştirmekle uğraşmak yerine, id tarafından yazılan oyun kodlarından istifade etmeyi yeğledi. Bu durum onlara oyun içeriği ve sanat tasarımıyla uğraşmak için bol zaman bıraktığından, bugüne dek her yaptıkları oyun gerek atmosfer, gerek içerik açısından çoğu rakibinden çok daha muhteşem oldu. Ejder Sürücüleri ve onlara karşı yapılan savaşları konu olarak seçtikleri Heretic ve Hexen serileri her zaman için büyük ilgi ve beğeni topladı. Doğrusu ben de her zaman için bu tür fantastik dünyalarda geçen oyunları tercih ederim. Fakat Heretic 2 için alışılmış FPS yerine Tomb Raider tarzı bir oynanış stilinin kullanılacağını duyduğumda canım sıkılmıştı. Çoğu insanın ona taptığını biliyorum, ancak bence Lara Croft bugüne dek gördüğüm en saçma, en alâkasız oyun kahramanı, ayrıca Tomb Raider serileri için de atmosfer ve yaratıcılık fakiri demek rahatlıkla mümkün. Zavallı dostum Corvus'un Lara gibi kıvırtarak etrafta dolanması fikri midemi kaldırıyordu, fakat Heretic 2 elime geçtiği andan itibaren adeta büyülendim. Şunu söyleyeyim, bu oyunun Tomb Raider ile hiçbir benzer yönü mevcut değil ve bence Lara'yı ait olduğu antik mezara gömecek kadar da muhteşem, hem de her açıdan.

Kamera açılarını istediğiniz gibi yönetebiliyorsunuz.



Bataklık Sisi

Raven bu oyun için Quake 2 Engine kullanmayı yeğlemiş, ancak her zaman yaptıkları gibi program kodunu bir güzel elden geçirmeyi ihmal etmemişler. Sonuç olarak hem grafik hem de ışık efektleri açısından mükemmel güzellikte bir oyun ortaya çıkmış. Tabii tüm o inanılmaz büyü efektlerini ve atmosferi yakalayabilmek için biraz güçlü bir işlemciye ve hafızaya ihtiyacınız olacak, ancak en önemli unsur ekran kartınızın kapasitesi. Voodoo bazlı bir grafik hızlandırıcı olmadan oyun hem grafiklerinden hem de atmosferinden bir hayli detayı kaybediyor. Tabii her zaman ol-

Heretic 2' nin özel efektleri Quake 2 grafik motorunun sınırlarını zorluyor.



duğu gibi burada da Multiplayer olayı unutulmamış. Eğer imkanınız varsa, ağ üzerinde güzel karşılaşmalara katılabilirsiniz, fakat Heretic 2 öncelikle oturulup tek başına oynanacak bir oyun, özellikle de geç saatlerde ve ışıklar kapalıyken. Oyunun konusu basit bir FPS gibi değil, ara sahnelerle desteklenmiş yüksek tempolu bir Adventure gibi işlenmiş. Belli anlarda oyun grafikleri kullanılarak yapılmış ara sahneler devreye giriyor ve böylece senaryo açılıp bir sonraki hedefiniz size gösteriliyor. Oyunda bulmaca çözme işine de bir miktar yer verilmiş tabii, ancak çok ağır ve karmaşık sorunlarla karşılaşmanız önlenerek tempo düşürülmemiş. Oyunda otomatik kayıt fonksiyonu bulunmuyor, yani istediğiniz yerde oyunu kaydedip, öldüğünüzde tekrar oradan devam ediyorsunuz. Save seçeneğini sık sık kullanmayı unutmadığınız sürece, bu durum otomatik kayıt işleminden çok daha faydalı ve oyuncuya daha fazla esneklik sağlıyor.

Ateş Duvarı

Bu oyunun karakteri dışarıdan izlemek ve Corvus'un üstün atletik yeteneklerini kullanmak dışında Tomb Raider ile benzer pek bir yanı yok. Karakterin dışarıdan görünmesini programcılar oldukça güzel kullanmışlar doğrusu, oyun esnasında Corvus'un değişen görünüşü size durumu hakkında gereken tüm bilgiyi sağlıyor. Öncelikle taşıdığı silahları ve giydiği zırhı doğrudan adamımızın üzerinde görüyoruz, bu sayede olur olmaz envanter açma derdinden kurtulmuş oluyoruz. Ayrıca aldığı yaraların da görünümüne yansıması oyunu hem daha gerçekçi, hem de daha kolay izlenir bir hale getiriyor. Corvus, macerasına başlarken üç temel unsura sahip; yakın dövüş için bir asa, silahlarının gücünü artıran ve ona yol gösteren Tome of Power kitabı ve uzak hedeflere karşı da Fireball büyüsü. Önceki oyunların aksine adamımız büyü yapmak için parşömenlere ihtiyaç duymuyor, artık bir defa öğrendiği bir büyüyü yeterli mana olduğu sürece istediği kadar yapabiliyor. İki farklı sınıf büyü mevcut; savunma ve saldırı. Saldırı büyüleri için yeşil, savunma büyüleri için ise mavi renkli manaya ihtiyacınız oluyor. Aynı anda iki farklı sınıftan büyü de yapabiliyorsunuz. Bir yandan etrafa Fireball yağdırırken, diğer yandan Meteor Swarm ile etrafınızda bir savunma çemberi oluşturabilirsiniz. Bunun dışında bir de standart silahlar var, bunların birçoğu çalışmak için özel cephaneye ihtiyaç duyuyorlar; Hellstaff, Phoenix Bow ve Storm Bow gibi.



Farklı renklerde manayı etraftan ve ölen düşmanlardan topluyorsunuz, cephane için de aynı durum söz konusu.

Meteor Yağmuru

Parthoris kıtası eskilerin gücünü yaşatmak için inşa edilmiş pek çok mihrapla süslenmiş. Bu mihraplar büyük güçleri barındırıyor ve önünde dua eden üzerinde farklı etkiler gösteriyorlar. Yaraların onarılması, mana rezervlerinin yenilenmesi, sualtında kalabilme süresinin uzatılması, görünmezlik kazanılması gibi geçici etkileri olanlar dışında, bir de kalıcı etkileri olanlar mevcut. Armor Shrine dua edeni altın ya da gümüş zırhlarla donatabiliyor, Shrine of Blade ise yakın dövüş silahınızı oldukça güçlendiriyor. Başka etkileri olan mihraplar dışında, bir de ne yapacağı belli olmayan Chaos Shrine mevcut. Bunun etkileri rastgele değişiyor. Bu mihrapları tanımanızı sağlayan tek belirti, kullanılmadan önce barındırdıkları farklı görünümlerdeki yoğun enerjiler. Bunları bulabileceğiniz yerler hakkında ise belli bir kural yok, bazen kayaların arasında, bazen de bataklığın dibinde bir mihraba rastlamak mümkün oluyor. Genel silah ve büyüleri dışında Corvus'a avantaj kazandıran bir diğer özellik de güçlü ve atletik yapısı. Çoğu oyundakinin aksine, Corvus, çevik rakipleri karşısında hantal ve çaresiz değil. Eğer ona düzgün kumanda edebilirseniz, en iyileriyle bile rahatlıkla dansedebilir. Kumandaları kendi isteğinize göre ayarlayabiliyorsunuz, ancak zaten fazla karmaşık değiller ve alışılması da son derece kolay.

Morph Ovum

Oyunda karşılaşacağınız düşmanlara gelince, Parthoris üzerinde yaşayan canlıların büyük bir kısmı vebadan etkilenmiş durumdalar, bu yüzden potansiyel tehdit teşkil ediyorlar. Onların dışında vebayı yaratan ve yayan gizli gücün emri altında bulunan oldukça güçlü tiplerle karşılaşacaksınız. Ayrıca vahşi doğada bulunan etoburlarla da savaşmak zorunda olduğunuzu unutmayın. Karakterlerin tasarımı ve animasyonu oldukça güzel yapılmış, yapay zekaları ise hiç fena sayılmaz. Her ne kadar Unreal ya da Half-Life kapasitesinde bir yapay zekadan söz etmek mümkün olmasa da, karşınızdakiler sizi uğraştıracak kadar çevik ve akıllılar. Oyunun genel grafik yapısı ve görsel efektleri ise tam anlamıyla mükemmel. Parthoris ülkesinin farklı bölgelerinde dolaşırken mimari yapının görsel zerafeti insanı adeta büyülüyor. Tabii sis ve su efektlerinin yerinde kullanılmasının da bunda büyük etkisi olmuş. Ses ve müzik konusunda söylenecek fazla birşey yok, yapımcılar her ikisini de tam yerinde ve uygun dozda kullanmayı çok iyi becermişler. Bulunduğunuz ortam ve duruma uygun müziklerle çok iyi hazırlanmış arka plan ses efektleri birleşince, oyun atmosferi tavana vuruyor. Özellikle ağır ve karamsar müzikleri, çoğu oyunda rastladığımız techno arka plan zırıltısından sonra yorgun kulaklara ilaç gibi geliyor. Sonuç olarak içinde bulunduğumuz dönemin en güzel oyunlarından biriyle karşı karşıya olduğumuz söylenebilir. Herşeyiyle mükemmel bir yapım olan Heretic 2 gerek genel tasarımının, gerek sorunsuz çalışmasının yardımıyla bir klasik olmaya aday görünüyor. Benim gibi bu tarzdan hoşlanmayan bir adamı bile ekran başına köle edebildiğini düşünürsek, alınması ve oynanması kesinlikle şart demektir. Toprağın bol olsun Lara Croft!

Genel 10 Puan

Heteric II

Raven / 3D Action / 1 CD

İNCELEYEN	: Storm Guard				
SİSTEM	: Windows 95/98/NT 4.0	HD Alanı	: 260 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 200MMX	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick LEVEL CD : Aralık 98

Thief the dark project



Gölgelerin arasında hareket eden bir karaltı. Sessiz, hızlı, ölümcül. Almak için geldiği şeyi elde etmekten onu hiç kimse alıkoyamaz. Adı Garrett. O bir hırsız.

Ne oldu oyun programcılarına bilmiyorum, birden bire son derece ilginç ve bildiğimiz türlere benzemeyen oyunlar yapmaya başladılar. Sanırım topunun kafasına birden 10 tonluk bir kaya düştü, ama bu değişiklikten hiç de şikayetçi olduğumu söyleyemeyeceğim. Özellikle "3D Shooter" da denen FPS türü oyunlarda bir rönesans devresi yaşanıyor. Bu türün birincisi olan ve geçen ay incelediğimiz Half Life, türün örneklerinden birçok konuda üstündü. Özellikle de ara sahnelere müdahale edebiliyor olmanız şimdiye kadar görülmemiş bir şeydi, ama oyunun ilerleyen bölümleri az çok Quake 2'deki gibi "en güçlü silaha sahip olan kazanır" şeklindeki oynanışa benziyordu. Yine de hayatımda oynadığım en iyi on oyun listesine girmeyi başardı. Bu arada kulağımıza gelenlere göre, Half Life için en az iki ek görev paketi yolda, haberiniz olsun.

The Dark Project ise tamamen FPS olayının dışına çıkmış. FPS'nin anlamı "FIRST PERSON SHOOTER"dır. Kısaca savaşı birinci şahsın gözünden gördüğünüz ve önünüze çıkan herkesi öldürmek mantığı üzerine kurulmuş oyun. Thief, kesinlikle bu tür bir oyun değil. Evet, etrafı kendi gözünüzden görüyorsunuz. Evet, elinizin altında kullanabileceğiniz birçok silah var. Ve evet, hepsi de kellenizin peşinde olan bir sürü düşmanın arasına dalmanız gerekiyor. Ama önünüze çıkan herkesi öldürmek demek, kendi çukurunuzu, hem de şöyle derininden kazmak demek. Neden? Çünkü her şeyden önce siz bir hırsızsınız, hiç kimsenin "geldiğinizi" bilmemesi lazım. Gölgeden gölgeye sessizce ilerlemeli, önünüze çıkan engelleri kılıcınızdan önce beyninizi kullanarak geçmelisiniz. Yapacak başka hiç bir şeyiniz kalmayınca, işte o zaman emektar kılıcınıza ve İsveç çakısı misali elli tane görevi olan oklarınıza başvurmalısınız.

Thief sadece sağlam bir oyun yapısı değil, sağlam bir konuyu da beraberinde getiriyor. Garrett adlı bir çocuk, daha çok küçükken sokaklarda kalmış ve yaşamını ufak tefek şeyleri çalarak sürdürmektedir. Bu çocuk, toplumdaki dengeyi sağlamakla yükümlü gizli bir teşkilat olan the Keepers tarafından sokaklardan alınır ve sessizce hareket etme, gölgelerin arasında gizlenme gibi konularda eğitilir. 21 yaşına geldiğinde , Keeper'ların yanından ayrılır. Sokaklara döner, Keeper'lardan öğrendiği ye-

tenekler mesleğinde oldukça başarılı olmasını sağlamıştır. Ama bir gün şansı tersine döner , bütün şehri ve tabii kendisini tehdit eden bir varlığın da içinde bulunduğu bir dizi olaya karışır. Hayat artık Garrett için hiç de kolay değildir.

Gölgeden daha karanlık

Thief, şimdiye kadar oynadığım hiçbir oyuna benzemiyor. Öncelikle, tamamen sessiz olmak zorunda olmanız şimdiye kadar FPS tarzı oyunlarda kullandığınız bütün taktikleri kaldırıp çöpe atıyor. Thief'i oynarken öyle şeyler olabiliyor ki, beş dakika bir merdiven altına gizlenip beklemek zorunda kalabiliyorsunuz. Bunun nedeni, düşmanlarınıza varlığınızla ilgili en ufak bir ipucu bile bıraksanız, sizi aramaya başlamaları. Bu ipucu çıkardığınız bir ses, yerde yatan sahipsiz bir ceset, bir kan lekesi veya siz elinizden kaçırdığınız bir hizmetçi olabilir. Sonuçta, elinizden geldiğince arkanızda ipucu bırakmamaya bakmalı, hatta geçtiğiniz kapıları bile kapamalısınız.

Diğer oyunlarda atmosfer sağlamaktan başka bir işlevi olmayan iki özellik, Thief'in oynanışında en önemli rolleri üstleniyor: Karanlık ve ses. Bir hırsızın en iyi dostu olan karanlık, Garett'ın da bu oyundaki tek dostu. Odanın karanlık bir köşesinde hareketsizce durursanız, gardiyanlar burnunuzun dibine girmeden sizi göremez. Gölgelerin arasında ne kadar güvende olduğunuzu anlamak için ekranın altındaki stealth-meter'a bakmanız lazım. Gizlenme oranımızı gösteren bu çizgi, ne kadar karanlıksa gölgelerin arasına o kadar iyi sinmişsiniz demektir. Tabii gardiyan gelip de size çarpıncaya kadar beklerseniz ne kadar iyi gizlendiğiniz farketmez, kılıcı beyninize yersiniz. Ayrıca, gardiyanlar varlığınızdan şüphelendikleri anda köşe bucak sizi aramaya başlayacaklardır. Bu durumda da gölgelere güvenmeseniz çok iyi olur. Şüpheli bir durumla karşılaştığınız anda, ayak altında olmayacağınız sakin bir yere gidip bir süre bekleyin.

Ölümden daha sessiz

Ses efektleri de Thief'in en önemli ikinci özelliği. Bütün oyunlarda ses önemlidir, ama Thief'te başarılı olmak için sesi kendi yararınıza kullanmak zorundasınız. Nasıl mı? Nöbetçilerin şüpheli her sesi araştırmak isteyeceklerini söylemiştim. Siz de gitmek istediğiniz yönün aksi istikametine doğru bir ok atarak, nöbetçilerin dikkatini o tarafa çekebilirsiniz. Thief'teki seslerin şimdiye kadar bir oyunda duyduğum en kaliteli sesler olduklarını söylersem abartmış olmam. Etrafta dolaşırken iki nöbetçinin arasında geçen bir sohbete kulak misafiri olmak her zaman olası. Bu konuşmalar günlük meselelerden geyik muhabbetleri olabileceği gibi, görevinizle ilgili önemli bir konuda da olabilir. Yani konuşmaları dikkatle dinlemeye özen gösterin. Oyundaki diğer seslere gelince, nöbetçiler kendi aralarında konuşmadıkları zamanlarda ıslık çalıyorlar, kendi kendilerine söyleniyorlar veya acı içinde bağırıyorlar (iki kaburganızın arasından bir kılıç geçse, siz de bağırırsınız). Oyunda ilginç bir şekilde müzik yok, gerçi ihtiyaç da yok. Onun yerine, arka planda sürekli vınlayan, duruma göre değişen ve atmosfere çok şeyler katan arkaplan jingle'ları var. Müzik olmaması belki de iyi olmuş, çünkü etrafınızdaki seslere çok dikkat etmek ve tehlikenin ne yönden geldiğini hesaplamak zorundasınız.

Thief'deki tek düşmanlarınız nöbetçiler değil. Birçok kez bir yer altı madenine veya anıt mezara girip değerli parçaları bulmanız gerekecek. Takdir edersiniz ki böyle karanlık mekanlarda her türlü korkunç mahlukatın yaşıyor olması olası. En çok karşılaşacağınız tipler zombiler olacaktır. Bunları öldürmek için kılıç veya ok yetersiz kalıyor. Ya bir kutsal su havuzu bulup, su oklarınızı (bu konuya birazdan geleceğim) kutsal su oklarına upgrade etmelisiniz, yada çok değerli olan ateş oklarını kullanmalısınız. Ama beni bu oyunda asıl korkutan yaratıklar, dev örümcekler oldu. Bir maden tünelinde ilerlerken birden bire fırlayan zombiden korkup, hızla sağdaki yola girdim. Ama o korkuyla yerdeki deliği görmedim ve bir kat aşağıya düştüm. Gerçi ölmedim ama, ayağa kalkarken hemen yanıbaşımdan gelen iğrenç tıslama beni ölmüşten beter etti. Sola döndüm ve belki benim yarı büyüklüğümde olan iğrenç, siyah bir örümcekle gözgüze geldim. Paniğe kapılmadan, yavaşça kılıcımı çekmeye çalıştım ama örümcek birden bire arka bacakları üzerinde gerildi ve iğrenç bir ses çıkararak üstüme zıpladı. Bundan sonra olanları anlatmak istemiyorum, olayın etkilerinin bilgisayardan taştığını ve oturmakta olduğum sandalyeyle birlikte yere yuvarlanmam-


Mümkünse kılıç dövüşüne girmek yerine kaçmayı tercih edin.



Anguarde ! Kılıç dövüşlerindeki esnekliğe hayran kalacaksınız.


Birazdan başınız çok ağrıyacak bayım!

la sonuçlandığını söylesem yeterli olur herhalde. Ne utanç verici.

İsveç ordu çakısı

Thief, daha çok orta çağa benzeyen bir ortamda geçtiğinden elinizdeki silahlar da ona göre tasarlanmış. Kaçınılmaz olarak bir kılıcınız var, ama onu kullanmak zorunda kaldığınız on durumun dokuzunda öleceğiniz garanti. Ne de olsa siz bir savaşçı değilsiniz. Kılıcın haricinde, Blackjack denen bir zopanız var. Bununla öldürmemeniz gereken insanları bayıltabiliyorsunuz. Merak etmeyin, sonradan ayılıp ortalığı ayağa kaldırmak gibi bir şansları yok, ya da en azından ben oynarken böyle bir yaramazlıklarını görmedim. Yeri gelmişken, öldürdüğünüz veya bayılttığınız tipleri sağda solda bırakmayın. Thief'teki bir diğer yenilik olarak, cesetleri sırtlayıp başka bir yere taşıyabiliyorsunuz. Bunun için ceset ekranın ortasındayken farenin sağ tuşuna tıklayın. Cesetleri gizlemenin en iyi yolu karanlık bir köşeye veya daha iyisi, kör bir kuyuya atmaktır. Aynı şekilde, eşyaları almak veya kapıları açmak için de sağ tuşu kullanıyorsunuz. Alabileceğiniz bir eşya ekranın ortasına gelince parlayarak etrafından ayrılıyor, bu anda sağ tuşa basıp onu alabilir veya kullanabilirsiniz.

Kılıç ve sopanın haricinde en fazla kullanacağınız silah sevgili yayınız ve oklarınız olacak. Oklarınızın farklılıkları,

Thief'deki silah çeşitliliğini sağlamanın haricinde, birçok durumda hayatınızı kurtaracak taktikleri uygulamanızı sağlıyor. Mesela, su oklarını etraftaki meşaleleri söndürüp kendi karanlığınızı oluşturmak için veya kan izlerini silmek için kullanabilirsiniz. Ateş oklarını zombileri öldürmenin haricinde, meşaleleri yakmak için kullanabilirsiniz. Yosun okları ile metal ve taş gibi çok ses çıkartan yüzeylerde bir yosun tabakası oluşturup sessizce yürüyebileceğiniz bir mekan oluşturabilirsiniz. İp okları ile etrafınızı saran kalabalık bir düşman topluluğundan Batman-vari bir kaçış yapabilirsiniz. Silahları düşmanları öldürmenin yanısıra her türlü iş için kullanabiliyorsunuz. Yapabilecekleriniz sadece hayal gücünüzle sınırlı.

Sadece vitrine bakıyordum

Yine diğer oyunların aksine, Thief'de kullanacağınız silahları etrafta bulmuyorsunuz. Zaten çoğu oyunun "oyun" olduğu hissini veren sağda solda silah, cephane ve sağlık veren kutuların olmasıdır. Bu durum Thief'te çözülmüş. Bir görevde çaldığınız eşya ve paranın karşılığı olarak, bir sonraki göreve silah ve malzeme alarak başlıyorsunuz. Oyun sırasında bazı sandıklardan eşya ve ok çıkabiliyor ama, sadece bunlarla bir bölüm geçmeniz hayal ötesi bir şey. Esas cephanenizi her bölümün başında alacaklarınız oluşturuyor. Böylece oyun oynama süreniz de ister istemez artıyor, çünkü bir bölümdeki görevinizi bitirdikten sonra etrafı tekrar kolaçan edip yükte hafif, pahada ağır bir şey kalmış mı bakmak istiyorsunuz.

Her bölümün başında çıkacak olan demolarda, size görevinizin ne olduğu Garett tarafından detaylı bir şekilde anlatılacak. Bu demoların kalitesine ve özellikle de müziklere dikkatinizi çekmek istiyorum. Endüstriyel-tekno tarzındaki bu müzikler nasıl olmuşsa, ortaçağ atmosferindeki bu oyuna çok uymuş. Oyun içi grafiklere gelince, çok iyi ile mükemmel arasında değişen kalitede bölümler var. Madenlerde dolaştığınız bölümler çok iyi değil, esas can alıcı olan, insanlarla uğraştığınız ve hapishane gibi bir hırsıza çok ters yerlere sızmaya çalıştığınız bölümler. Karakter animasyonlarına da dikkat derim, özellikle dövüşürken yaptıkları hamleler çok gerçekçi.

Tabii bunca kalitenin bedeli de ağır oluyor. Oyun 3D hızlandırıcı olmadan minimum P200 ve 32 MB hafıza istiyor, ama hakkını vererek oynamak için bir 3D hızlandırıcı ve 64 MB bellek şart. Benim emektar P233 ve Monster I'li makinamda gık demeden çalıştı Thief. Programcıları tebrik etmek lazım (özellikle geçen ayki Trespasser rezaletini gördükten sonra...)

Yaşasın kötülük!!!

Son zamanlarda oyun konularında iyi karakterlerden olabildiğince kötü olanlara doğru bir kayma var. Blood, Fallout ve Carmageddon bunun en iyi örnekleri. Thief'te de o oyunlardaki kadar olmasa da kötü bir karakter olan bir hırsızı yönetiyoruz. Şiddet karşıtı birçok kişinin tepkisini çekebilir ama bence kötü karakterlere artan ilgi, artık sıkmaya başlayan oyun türlerine yeni bir soluk getirmesi nedeniyle olumlu bir olay. Sonuçta hiçkimse bu oyunda bir hırsızı yönetiyor diye dışarıya çıkıp insanların evine girecek değil. Ben mi? Ben doğduğumdan beri gölgeler arasında yaşadım, karanlıkların efendisi olmamın bu oyunla hiç ilgisi yok. L



Genel 9 Puan



Thief Eidos Looking Glass /3D Action/ 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Akkol

SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 60 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★☆
İŞLEMCİ	: Pentium 200	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick **LEVEL CD : Aralık 98**

Sim City 3000

Kim demiş düzenli bir şehir kurmak kolaydır diye?



Saat 9:45, 1. Boğaziçi Köprüsüne 500 metrelik mesafe.

- Abi, sağ şeride gir, sağ şeride. Bak akıyor o taraf.

- Bi sus be oğlum, sinirim burnuma gelmiş zaten. Yarın baskıya giriyoruz, benim daha yedi sayfa yazı yazmam lazım.

- Ama abi... Aha, bak kaçırdık işte, sen uyu daha. Bak ördek nasıl da soktu burnunu. Babababa, aynayı götürüyordu zabit.

- Of ulan off. Zaten bende şans olsa İstanbul'da bir insan olarak doğacağıma, Mars'ta tehlikesi hayvan olarak geldim dünyaya.

- Ama abi, sen zaten İstanbul'da doğmadın ki. Ankara'da doğdun...

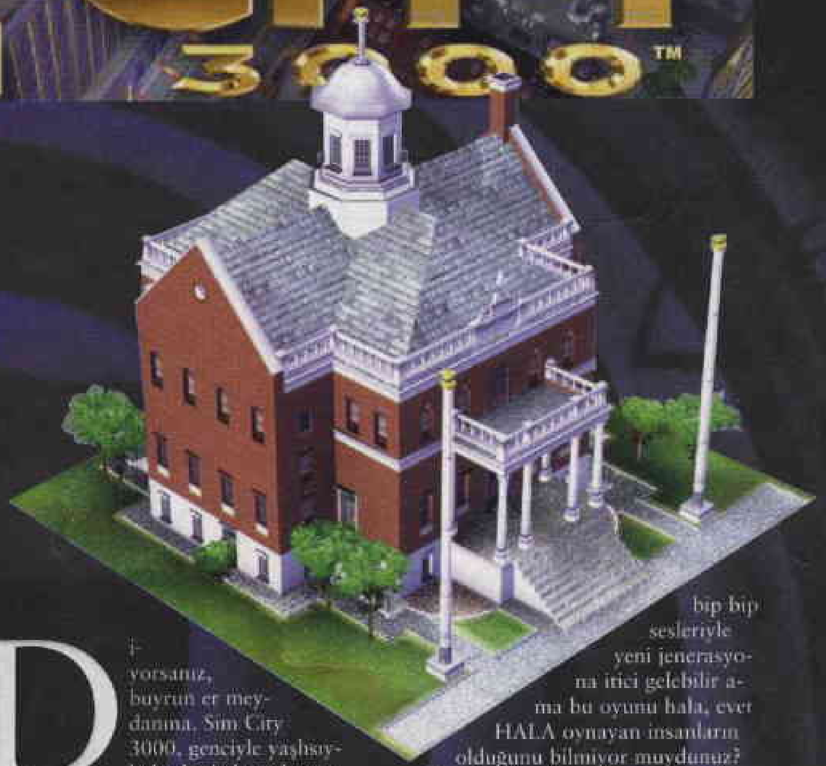
- Sus dedim. Hem ne farkeder, ikisi de yaşanmaz hale gelmiş koskoca birer köy sanki. Tabi Ankara biraz daha derli toplu bir köy.

- Hmm, bana sanki yavaş yavaş konuyu oyuna doğru çekiyormuşsun gibi geldi.

- Sus diyorum bak. Sen elinin ayarsıyla müdür işine karışma.

- Kızma abi.

- Sana kızmadım zabır, bu şehri böylesine bombok hale getirenlere kızdım. Ah ulan aaaaah, şu şehrin yönetimini bana vereceklerdi kiiiii.....



Diyorsanız, buyrun er meydanına. Sim City 3000, genciyle yaşlısıyla herkesi ekran başına hapsedecek kalitede bir oyun. Zaten adını duymayan yoktur. Maxis'in katmerli zengin oyun firmalarından birisi olmasını sağlayan Sim City, bütün dünyada 10 milyonun üzerinde satarak kırılması zor bir rekora imza attı. Bir şehri sıfırdan kurup, onunla birlikte büyüyen sorunlarıyla başa çıkmaya çalıştığınız Sim City adlı bu oyun C64 ve Amstrad gibi makinalarda bile vardı. Üstten görünüşlü 16 renk grafikleri ve bip bip sesleriyle yeni jenerasyona itici gelebilir ama bu oyunu hala, evet HALA oynayan insanların olduğunu bilmiyor muydunuz?

Sim City'de ulaşabileceğiniz herhangi bir son yoktur. Siz şehrinizi kurarsınız, ve şehir büyüdükçe çıkan sorunlarla uğraşıp şehri ayakta tutmaya çalışırsınız. Ne gibi sorunlar? İstanbul'da (veya şu ana neredeyseniz) sürekli ne gibi sorunlar yaşıyorsanız tamamen aynı sorunlar. Su elektrik yol gibi gerekli hizmetleri de yaparsınız bir de bakmışsınız ki akla gelmedik bir yerden şehir patlak vermiş. Yok orada yangın çıkar, yok burada trafik tıkanır, yok efenim, vergi

yüzünden halk şehri terkeder. Derken bir de bakmışsınız dizginler tamamen elinizden gitmiş. Şehir kendi kendine büyüdükçe size de oturup "Nerede yanlış yaptım?" diye kara kara düşünmek düşer. İşte bu yüzden Sim City şehir mühendislerine ders olarak gösterilen bir oyun (uyyy, bir oyunu ders için, zorunlu olduğum için oynama fikri, ne kötüymüş!!). Ben şahsen birkaç kopya da İstanbul Büyükşehir Belediyesine yollayalım derim. Belki birkaç şey öğrenirler de hergün "karşıya nasıl geçicem?" diye düşünmekten kafayı yemeyiz.

Dün gece Boğazdan...

Sim City 3000, Sim City konseptinden bir şey kaybetmeden birçok yenilikle karşımıza çıkıyor. Uzun zamandan beri bekliyordum ama bu kadar iyisini de beklemiyordum açıkçası. Belki ilk Sim City'yi deliler gibi oynadığımdan (Sim City 2000'i hiç oynamadım), belki de içimdeki mühendislik ruhundan olacak, oldukça karmaşık görünen oyuna çabucak ısındım. Başlayalı yarım saat olmadan İstanbul adlı minik bir şehir yapmıştım bile. Şaşılacak şey, herşey nasıl da tıkır tıkır işliyordu anlatamam. Böylece bazı insanların hiçbirşeyden anlamadıklarına tamamen emin oldum. Her neyse...

Oyun başlayınca kısa ama hoş bir demo ile karşılaşıyoruz. Ana menüde birkaç seçenek var, önce Preferences'daki birkaç olaydan bahsetmek isterim size. Oyunun bir şekilde Voodoo 3D hızlandırıcılara desteği var, ama bu seçeneği açarak oyunu oynamaya kalkışınca nedense acaip bir yavaşlık vuku buldu. S3 Virge'i seçip tekrar başlayınca ise sorun kalmadı. Oyunu test ettiğim P233 işlemci ve 64 RAM'li makinamda oldukça iyi bir hızla çalıştı. Ama dergideki P200 işlemci ve 32 MB RAM'li makinada, özellikle şehre zoom in ve zoom out yaparken gözle görülür duraksamalar vardı. Sanırım bunun sebebi grafiklerdeki abartı detaylar. Evet, hayatımda Sim City 3000'deki kadar abartılı zoom-in yapılabilen bir strateji daha görmedim (bu konuya daha sonra gelicem)

Ana menüde üç seçeneğiniz var.

Starter Town seçeneği ile hazır kurulmuş ve tıkır mıkır çalışan şehirler üzerinde oyuna ısınma şansınız var. Ama bunların alıştırma görevleri olduğunu falan sanmayın sakın. Şehirler bir süre sonra kontrolden çıkabiliyor. En iyisi fazla büyümesine izin vermeden kontrolü ele almak (şehre canlı muamelesi yapmaya başladık, iyi mi?).

New City ile sıfır, tertemiz, bayan doktordan satılık bir şehir kurarsınız. Özelliklerini tamamen kendinizin belirlediği boş bir araziye kuracağınız şehir tamamen sizin kontrolünüzde olacak, ve komşu şehirlerle alışveriş yapabilme şansına da sahip olacaksınız.

Real City seçeneği ise oldukça süper bir olay. Bütün ünlü şehirlerin ve metropollerin olabildiğince gerçeğe yakın olarak tasarlandığı bu bölümde, dünya üzerindeki elliden fazla şehrin yönetimini elinize alıp, şimdi olduklarından daha iyi hale getirmeye çalışıyorsunuz. Ne yazık ki aralarında İstanbul yok.



...Seni seyrettim....

Şimdi, diyelim ki boş bir arazi elde ettiniz, kendi şehrinizi kurmak istiyorsunuz. Yapmanız gereken ilk şey, şehrinizde oturacak insanların (bunlara oyunda Sims deniyor) nerede oturacaklarını, nerede alışveriş yapacaklarını ve nerede çalışacaklarını belirlemek. Bunun için ekranın sağındaki menülerden ikinci ikona tıklayın. ZONES isimli bu bölgeler, evler için RESIDENTIAL, alışveriş bölgeleri için COMMERCIAL, iş alanları için INDUSTRIAL olarak belirlenmiştir. Kafanıza göre üç bölgeden de oluşturun, ama endüstriyel alanları ev alanlarından uzak tutun ki hava kirliliği azalsın. Daha sonra bu bölgeler arasında yol çekin (ROAD). Yolları her bölgenin etrafından dolaştırın ve iş alanlarını diğer alanlara çift yönlü yollarla bağlayın. Bağladınız mı? Bağlayın canım, ben beklerim. Şimdi bu bölgelere temel ihtiyaçları olan elektrik ve suyu götürmeniz lazım. Bunun için oyun başlarken seçtiğiniz zaman dilimine göre (1900, 1950 ve 2000 yılları olmak üzere üç farklı zaman dilimi var) en üstün olan su tesisi ve enerji santralini dikin. Daha sonra buralarda elektrik kablolarını ve su borularını şehrinizin bütün bölgelerine dengeli bir şekilde yayın. Şehrinizdeki su ve elektrik dağılımını görmek için ekranın altındaki alt-alta-üstüste üç dörtgenin üzerine tıklayın. Suyu elektriği de mi bağladınız? O zaman oturup bekleme zamanı geldi. Alın kolanızı elinize, basın aşağıdan oyunu hızlandırmaya yarayan çubuğa, şehrinizin doğuşunu seyredin. Eğer herşeyi doğru yaptıysanız, bir süre sonra insanlar gelip şehrinize yerleşmeye başlayacaklar. Şehrin gelişimini daha yakından seyretmek için +'ya basarak ZOOM IN yapabilirsiniz. Yedi seviye zoom in veya out yapabiliyorsunuz.



Şehire ne kadar yaklaşırsanız, grafiklerdeki detayların da o kadar arttığını göreceksiniz. En üst seviyedeyken bütün şehrinizi görebildiğiniz geniş bir bakış açısına sahipken, en yakın seviyeye geldiğinizde sokaklarda dolaşan insanlar, arabalar gibi detayları görebiliyorsunuz. Zaten Sim City 3000'i önceki oyunlardan ayıran başlıca etken detaylara gösterilmiş olan bu özenin yaptığınız şehirlere eski oyunlarda olmayan bir canlılık hissi katmış olması.

Eski oyunlarla yeni oyunun arasındaki bir diğer büyük fark da artık yalnız olmamanız. Seçtiğiniz



zorluk seviyesine göre değişen sayıda komşu şehirle etkileşim içindesiniz. Komşu komşunun külüne muhtaçtır misali, yolsuz kaldığınız zaman komşunuzla yapacağınız bir iş anlaşması ile ondan borç alabilirsiniz. Komşu şehirlerden aldığınız borçlar, banka borçlarından daha yüklü meblağlarda olacağından, daha çok işinizi görecektir. Ama faiz oranlarının ve ödeme süresinin de ona göre olacağını hesaba katmayı unutmayın.

...aziz İstanbul.

Tabii komşularınızla ilişkiniz sadece borç alıp vermekle sınırlı değil. Eğer komşunuzun sınırına doğru bir elektrik hattı çekerseniz, o şehirden elektrik almaya başlarsınız, tabii ki belli bir para karşılığı. Aynı şekilde, komşu şehirlere elektrik, su, çöp öğütme sistemi konusunda yardımda bulunursanız, siz de bayağı bir para elde edersiniz. Bunun için komşu sınıra yakın yerlere elektrik, su ve çöp öğütümüyle ilgili binalardan yapın. Eğer ihtiyacı varsa, komşunuzdan size iş teklifi gelecektir.

Para kazanmak, eskiden olduğu gibi, Sim City 3000'de de müthiş zor. Eskiden yegane gelir kaynağınız vergilerdi. Artık değil. Az önce söylediğim gibi komşu şehirlerle yapacağınız iş anlaşmalarının yanısıra, şehrinize katacağınız bazı özellikler de para kazanmanızı sağlayacaktır. Mesela, şehrinizde kumar oynanmasını yasal olarak kabul ederseniz, bu size belli bir gelir kazandıracaktır. Ama bu bazı çevrelerden tepki görmenize de yol açacaktır. Yani oyunda her artının bir de eksisisi var, önemli olan da bunların arasındaki ince çizgiyi belirlemek.





Vergi alanında da bazı değişiklikler var. Eskiden bütün şehir halkından eşit miktarda vergi alınıyordu. Artık yaşam, iş ve endüstriyel bölgelerden ayrı oranlarda vergi alabiliyoruz. Bu değişiklik çok iyi olmuş, çünkü şehrin belli bölgeleri istediğinizden daha hızlı biçimde gelişmeye başladığı zaman, bunu kontrol altında tutmak için vergileri arttırıp insanların şehre göç etmesini durdurmak en iyi çözüm oluyor.

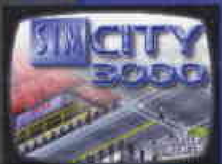
Oyun ilk başlayanlara oldukça karışık gelebilir, ama aslında hiç de öyle değil. Ekranın altındaki banttan geçen mesajların üzerine tıklayarak o an şehirle ilgili en önemli sorunun ne olduğunu öğrenebiliyorsunuz. Her konuda size yardımcı olan yedi danışmanınız var, bunların üzerine tıklayarak şehirle ilgili her konuda konuşabilirsiniz. Bu yardımcılar oynanabilirliğe katkıda bulunuyor. Karşınıza çıkan her olayla ilgili söyleyecekleri birşey oluyor. Ama her dediklerini yapmak zorunda da değilsiniz, sonuçta bu sizn şehriniz.

Alıp başımı gidesim geldi...

Sim City 3000 çok güzel bir strateji oyunu. Gerçekten bunca zaman beklediğimize değmiş gibi görünüyor, eski Sim City'lerin bütün iyi yanlarını süper grafiklerle birleştirilip bize sunulmuş. Oyunda önceden düşünüldüğü gibi üç boyutlu grafiklerin kullanılmaması iyi olmuş, serinin bütün tadı kaçardı yoksa. Şehir yönetmenin gerçekten ne zor bir iş olduğunu anlamanız için Sim City 3000'i oynamanız lazım. Maxis, Sim serilerinin suyunu çıkartmış olabilir ama Sim City eski çekiciliğini korumaya devam ediyor. Suyunuz bol, trafiğiniz akıcı olsun

kafayı yeme raddesine geldim demiş miydim? L

Genel **8** Puan



SİM CİTY 3000 Maxis/Strateji/ 1 CD

İNCELEYEN	: Sinan Akkol	sakkol@level.com.tr			
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 270 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
Bilgi İçin: Aral İthalat Tel: (0212 659 26 73				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆
DESTEKLENENLER : ☐ 3Dfx	☐ D3D	☐ Joystick		LEVEL CD	: Verilmedi

Blood 2 The Chosen

Birbuçuk yıllık beklemenin ardından Caleb geri döndü. Ama beklediğimize değdi mi?



Blood, ağzına kadar kan dolu bir FPS için ne güzel bir isim! Biraz B filmi havası ve biraz da iğrenç espri anlayışıyla bu oyun benim favorilerimden biri olmuştu, haliyle Monolith ikinci bölümün hazırlandığını duyurduğunda oldukça neşelenmiştim. Heh, "insan" arada bir sıcak kan dolu bir küvete girip rahatlama fırsatını kaçırmamalı, tabii içecek birşeyler de olmalı. Bu arada hiç fark ettiniz mi, konserve domates suyunun tadı taze kana ne kadar da benziyor! Belki de eskiden beri domates suyunu sevmemin sebebi budur, her neyse sonuçta Blood 2 çıktı, fakat acaba görsel ve işitsel susuzluğumu tatmin edebildi mi dersiniz? Monolith programcıları Blood 2'nin ilkinden çok daha gerçekçi, kanlı ve ürkütücü bir oyun olacağını söylüyorlardı, bu defa korku ve gerilim unsurları ön plana çıkacak, yapay zeka ve grafikler muhteşem olacaktı. Peki tüm bunlar bu oyunda var mı?



Bol Kanlı Biftek!

Önce sistem ihtiyaçlarına bakalım, işletim sistemi tabii ki Windows 95/98. Gereken en düşük işlemci Pentium 166, fakat bu eğer 3Dfx ya da benzeri güçlü bir 3D ekran kartınız varsa geçerli. Eğer sıradan bir grafik kartı kullanıyorsanız, mesela S3 serileri, o zaman işlemci en az Pentium 233 olmak zorunda, tabii 1 MB hafızalı bir kartla bu oyunu çalıştırmayı düşünmeyin bile. Oyunu maksimum grafik detayında ve hızında oynayabilmek için bir P-2 işlemci ve şöyle kallavi bir ekran kartına ihtiyacınız olacaktır, bunu bilin. En az 32 MB RAM hafızanız olmalı, Windows 98 kullanıyorsanız bunu en az 2 ile çarpın. Kurulum ve oyun için en az 4x hızlı bir CD-ROM sürücü, ayrıca HDD üzerinde en az 180 MB boş alan gerekecektir. Multiplayer oyunlar için hızlı bir ağ bağlantısına gereksinim duyduğunuzu da unutmayın. Bu arada DirectX 6.0 cihazınız da düzgün bir biçimde kurulmuş olmalıdır, fakat dikkat edin, bu meret özellikle 3D kartların sürücülerini kafasına göre değiştirebiliyor. Yani 3D kartınızın çalışmadığını fark ederseniz, büyük ihtimalle kartın sürücülerini yeniden kurmanız gerekiyor demektir. Bu sadece Blood 2 için geçerli değil, genel bir uyarı.

Kan Kardeşler!

Blood 2: The Chosen, ana karakter olarak ilk oyundan tanıdığımız sevgili dostumuz Caleb ve onun neşe dolu maceralarını konu alıyor. İlk oyundaki katliamların üzerinden yaklaşık 100 yıl kadar bir süre geçmiştir, ilk oyunun sonunda hain iblis tanrı Tchernobog'un canına okuyan Caleb bu süre içinde arada sırada beslenmek ve birkaç küçük katliam gerçekleştirmek dışında pek bir işle ilgilenmemiştir. Tchernobog'un müritlerinden oluşan Cabal tarikatı ise intikam almak ve tanrılarını tekrar diriltmek için çalışmaktadırlar. Caleb ölümlü bedenini yok ettiğinde Tchernobog'un yaşam enerjisi onun bedenine girmiştir, tekrar dirilebilmesi için ise Caleb'in ölmesi gerekmektedir. Cabal ve onun şimdiki lideri Gideon bu amaç üzerinde yoğunlaşmıştır, ancak artık Cabal basit bir tarikat değildir. Yüzyıl boyunca ekonomik açıdan gelişen örgüt dev bir uluslararası şirket görünümü almıştır, her yerde gözleri ve elleri vardır. Ölmek Caleb'in umurunda değildir, ancak kimse bu yaşlı celladın savaşmadan teslim olmayacağını bilmektedir. Gideon ve adamları yeni geliştirdikleri bir silahı Caleb üzerinde denerler. Teorik olarak bu silah bir karadelik oluşturacak kadar güçlüdür. Ancak aksaklıklar yüzünden silah her ateşlenişinde uzay-zaman devamlılığında yırtıklar oluşturur ve Caleb'in eski dostları tekrar dünyaya dönerler. Yaşlı büyücü Ishmael, infazcı Gabriella ve Caleb'in biricik aşkı Ophelia ölümün ötesinden gelirler, bunlar bir zamanlar Cabal örgütüne hizmet etmiş ve ihanete uğramış katliamcılardır.

Daha Çok Kan!

Tabii şimdi oyunda dört karakter olması çoğu insana ilginç gelebilir, nitekim bu karakterlerin farklı özellikleri de mevcut. Gabriella ağır zırh ve bol cephane taşıyor, Ishmael büyü konu-

sunda usta, Ophelia nispeten sessiz ve hızlı, Caleb ise her zamanki gibi her işten biraz anlayan bir cellat. Fakat farklar o denli belirgin değil, üstelik senaryo esasen Caleb etrafında cereyan edecek şekilde hazırlanmış. Diğer tiplerden biriyle oynarsanız, aynı haritaları sadece ara sahneler olmadan geçiyorsunuz, yani bu karakter bolluğu o kadar gerekli birşey değil. Hatta bence tamamen lüzumsuz, ana karakter olan Caleb ile karşılaştırıldıklarında diğerleri maksat çeşit olsun mantığıyla oyuna katılmış olmak görünümünden kurtulamıyorlar. Konuşmaları bile son derece yapmacık kaçıyor. Karakterler dışında oyunda bolca bulunan bir diğer unsur da silahlar, kurban bıçağından tutun da Vulcan topuna dek ne ararsanız var, üstelik çoğu silah iki farklı atış moduna sahip olduğundan kullanımda büyük esneklik gösteriyorlar. Ne var ki aynı anda ondan fazla silah taşıyamıyorsunuz, yani tercih edebileceğiniz yeni bir aletle karşılaşınca elinizdekilerden birini bırakmanız gerekiyor.

Kan Bağışlayın!

Blood 2 yapımcı şirket Monolith tarafından yeni geliştirilen Lithtech isimli bir grafik Engine üzerine kurulmuş. Bu Engine özellikle hızlı bir 3D kartı kullanıldığında oldukça güzel ışık ve sis efektleri gerçekleştirebiliyor. Fakat oyunda korkunç grafik hatalar var, mesela ceset parçaları ve kan havada asılı kalıyor, ayrıca su efektleri son derece kötü, ilk Quake bile bundan çok daha mükemmel sıvı ve parçacık efektlerine sahipti. Bu tarz koridor oyunlarında mimari yapı oyun atmosferi açısından büyük önem taşır. Her ne kadar kullanılan renk paleti oldukça iyi seçilmiş olsa da, Blood 2 birkaç bölge dışında seviye tasarımı açısından çok zayıf. Büyük ve karanlık katedraller, geniş ve sıkıntı verici mezarlıklar beklerken, tüm oyunda önüme çıkan, upuzun, birbirinin tıpatıp aynı koridorlar oldu. Üstelik çevreyle etkileşim yok denecek kadar az, kapı açmak ve şalter indirmek dışında bulmaca çözme olayına hiç yer verilmemiş. İlk oyunda çok önemli bir rol oynayan ve benimki gibi hasta ruhların ilacı sayılabilecek korkunç ötesi esprilerin de bu oyunda hemen hiç bulunmadığını hesaba katarsanız, geriye eğlence olarak sadece kurbanlarınızdan duvarlara sıçrayan kanlar kalıyor. Onu bile doğru yapamamışlar, iyi bir kan efekti siyaha yakın bir koyu kırmızı olmalıdır, yani pıhtılaşmaya yakın bir renkte. Buradaki kan ise neredeyse fosforlu kırmızı sayılır, berbat!



Blood 2'de seçebileceğiniz dört farklı karakter var.

Susadım!

Oyunda atmosfer neredeyse sıfır bunu anladık, peki yapımcıların çok övdüğü yapay zeka nasıl? Kendinizi kandırmayın, bu oyunda yapay zeka yok! Her düşman karakterin belli bir etki alanı var, siz bu alana girince harekete geçiyorlar. Ancak görme, duyma ve hareket etme yeteneğinden yoksunlar. Uzaktan tepelerine kurşun yağdırsanız bile öyle kek gibi durup bekliyorlar, dümdüz yerde koşarken takılıp kalıyorlar, herhangi bir engelin etrafından dolaşmaları ise söz konusu bile değil. Ayrıca bırakın takım çalışması yapıp sizi tuzağa düşürmelerini, birkaç tip düşmanın bulunduğu bir alanda sizinle ilgilenmeyip hepsi birbirini öldürmeye başlıyor! Düşman karakterlerinin çeşitliliği son derece az ve gerek tasarımları, gerek animasyonları epey zayıf.



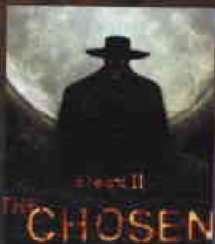


Dikkat! Oyunda düşmanların nereden çıkacağı hiç belli olmuyor



Bunların dışında bir de zararsız sivil tipler var ki, herbirini öldürürken aslında yeteneksiz oyun programcılarını katlettiğimi hayal edip biraz olsun rahatlama fırsatı buldum, o denli lüzumsuz ve başarısız tasarlanmış tipler! Sonuç olarak Blood 2 uzun zamandır hevesle ve açlıkla beklediğim bir oyundu, ama inanılmaz bir hayalkırıklığı oldu, aslında yeni olan nedir ki? Şu zamana dek hayalkırıklıklarına alışmış olmam gerekirdi! Bu oyun hiçbir rakibinin bulunmadığı bir dönemde bile piyasaya çıksaydı, ne kadar zayıf olduğunu gizlemeyi başaramazdı. Ancak daha bir gün önce Unreal ve özellikle de Half-Life gibi inanılmaz kalitede oyunları oynamış benim gibi bir koridor faresi bu dolmayı yutmaz! Yazıyı burada kapatıp sinirlerimi yatıştırmak için "sıcak" birşeyler içmeye gitmeden önce, bu satırlardan Monolith programcılarına koca bir "YUH" çekmek istiyorum! Ya rakiplerinizden birşeyler öğrenin, ya da o şirketi kapatıp Washington pazarında bir karpuz tezgahı açın, ayıptır be! L

Genel Puan 6



Blood II Monolith /FPS/ 1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 180 MB	GRAFİK	: ★★★★★★☆☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★☆☆☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick — LEVEL CD : Aralık 98

Chaos Gate



Warhammer 40000 dünyasında geçen birçok oyun yapıldı şimdiye kadar. Ama Chaos Gate X-Com benzeri yapısıyla bunların arasında sivriliyor.

Uzun zamandır PC oyunlarıyla ilgileniyorsanız SSI adını mutlaka biliyorsunuz demektir. Bu şirket özellikle simülasyon ve strateji tarzı oyunlarıyla ünlüdür. Ancak ilgi alanları bununla sınırlı değil. Yabancı ülkelerde bu şirket tarafından piyasaya sürülmüş ve başarılı olmuş pek çok masaüstü FRP oyunu mevcut. Tabii bir FRP oyunu yaratmak için öncelikle uygun bir çağ seçmek ve uygun bir oyun evreni yaratmak gerekir, işte Warhammer 40.000 evreni de SSI tarafından bu amaçla tasarlanmış. Başarılı ve çok satan bir oyun evreni bir zaman sonra kaçınılmaz olarak PC üzerinde de boy gösterecektir, nitekim Warhammer 40.000 için de aynı şey söz konusu. Bu seriden PC üzerine uyarlanan oyunlar şu ana dek hep Turn bazlı stratejiler oldu, Chaos Gate ise bunun son örneği. Ancak bu defa savaş alanında büyük ordulara kumanda etmiyorsunuz. Chaos Gate daha çok X-COM serileri tarzında bir oyun. Bir takım seçme uzay piyadesiyle savaş alanına girip zafere ulaşmaya çabalıyorsunuz. Aslında oyun taktik savaş açısından X-COM serilerine o kadar benziyor ki, eğer Enemy Unknown ya da Terror From The Deep oynadıysanız, burada kendinizi evinizde hissedeceksiniz. Tabii o oyunların en önemli kısımlarını üsler kurmak, istihbarat yapmak ve yeni teknolojiler geliştirmek oluşturuyordu ve Chaos Gate bu unsurların hiçbirini içermiyor, ancak hiç de fena bir oyun sayılmaz.

Silahlarınızı Kuşanın!

Oyunun konusu ve oynanış tarzına bakmadan önce gereken sistem ihtiyaçlarını kısaca bir gözden geçirelim. Öncelikle işletim sistemi Windows 95 ve 98 olarak belirlenmiş, ancak oyunun NT altında çalışmayacağı belirtiliyor. İşlemciniz en az Pentium-166, hafıza ise 32 MB RAM olmalı. Kurulum ve çalıştırma için 8x hızlı bir CD-ROM sürücüye, ayrıca HDD üzerinde ortalama 175 MB boş alana ihtiyacınız olacaktır. Oyun yüksek çözünürlüklü ve renkli grafiklere sahip olduğundan ekran kartınızın en az 2 MB hafızaya sahip olması gerekir, tabii DirectX 6.0 sisteminizde düzgün olarak kurulmuş olmalıdır. Oyunu oynayabilmek için sadece Mouse kullanmak yeterli, ağ üzerinde oynamak isterseniz de hızlı bir bağlantıya ihtiyacınız olacağını unutmayın.

Karanlığın İçine Dalın!

Warhammer 40.000 günümüzden 400 asır sonra geçen olayları konu alıyor, ancak sıradan bir bilimkurgu dünyası olduğunu sanmayın, aksine büyük miktarda antik çağ unsurları taşıyor. Kısaca özetlemek gerekirse, galaksiye yayılmış bir büyük insan imparatorluğu var. Burada aklınıza hemen gelişmiş teknoloji ve aydın bir insan soyu gelmemeli, aksine bu imparatorluğun bireyleri inanılmaz derecede bağnazlar ve üstelik batıl inançların etkisindeler. Lazer toplarının verimli olması için Savaş Tanrısı'na dua ediyor, uzay gemilerinin ve tanklarının sorunsuz çalışması için Makine Tanrısı'na yakarıyorlar. Teknoloji toplumun her bireyinin anladığı ve özümsediği bir konu değil.



Aksine seçilmiş bir grup rahibin, yani teknisyenin, tapınaklarda gizli ayinler yardımıyla öğrendiği ve uyguladığı son derece gizemli, sıradan insanlara kesinlikle yasak olan bir çalışma alanı. Sizin kumandanız altında bulunan Ultramarines adlı askerler ise, genetik mühendisliğin ürünü olan son derece özel savaşçılar. İnanç ve sadakat konusunda antik şovalyelerden hiç geri kalmayan bu askerlerin herbiri kutsal sembollerle süslü bir Power Armor giyiyor ve kendisine izin verilen silahları donanıyor. Siz bu askerlerden bir grubu yanınıza alarak kutsal bir sefere çıkıyorsunuz. Amacınız karanlığın güçlerini yenmek ve kutsal bir emaneti geri getirmek.

Savaş Tanrıları

Oyunu farklı şekillerde oynamak mümkün, rastgele bir görev seçebilir ve bu şekilde alıştırma yapabilirsiniz. Bunun dışında, eğer gerekli teknik imkana sahipseniz her zaman için ağ üzerinde Multiplayer oyunlara katılma imkanınız var demektir. Eğer tek görevler bir zaman sonra sizi sıkmaya başlarsa, biraz sabırla görev editöründe yeni bölümler yaratabileceğinizi unutmayın. Esas oyun ise bir senaryoya bağlı olarak gelişen bir dizi görevden oluşuyor, emrinizdeki uzay gemisinin düşman bölgesine girmesiyle olaylar başlıyor. Geminizin kaptan köprüsündeki ekran size üstünüz olan Captain Kruger'in emirlerini ve bir sonraki görevle ilgili bilgileri iletiyor. Şimdi, tek bir uzay gemisiyle düşman bölgesine sefer düzenlediğinizi ve evinizden çok uzakta olduğunuzu düşünürseniz, insan ve malzeme kaynaklarının gerçekten de oldukça sınırlı ve değerli olduğunu anlarsınız. Bu yüzden savaş alanından elde edeceğiniz malzeme size büyük fayda sağlayacaktır. Normalde savaş alanından kazanacağınız malzeme dışında, bazen karşınıza çıkacak özel görevleri kabul etmek de donanım ihtiyaçlarınızı gidermenizi ve oldukça özel ekipmana kavuşmanızı sağlayabilir.

Kutsal Sefer

Bir görev hakkında bilgi aldıktan sonra yapılması gereken birtakım işler var, savaşa hazırlanmak için zaman gerekli. Herşeyden önce görevle ilgili bilgileri doğru olarak anladığınızdan emin olun, savaş alanında ne halt edeceğinizi bilmeden koşuşturmak iyi birşey



değildir. Bundan sonra yapmanız gereken şey, savaşa götüreceğiniz takımları belirlemek olmalı. Her takım dört asker ve bir takım komutanından oluşuyor. Savaş esnasında takım komutanları askerlerine ne denli yakın olurlarsa o kadar iyi, unutmayın. Elinizde farklı sınıflara mensup askerler ve bir grup da özel karakter var. Özel karakterler her göreve katılmıyor, ancak katıldıklarında etraflarındaki askerlere büyük avantajlar kazandırıyorlar. Her sınıf asker belli tipte zırh ve silahla donanıyor, ayrıca her sınıfın belli yetenekleri oluyor. Örneğin bazıları Jet Pack taşıyor, bazıları ise ağır silahlarla donanıyor. Çıkacağınız göreve uygun bir takım seçmek ve donatmak gerçekten de oldukça önemli. Elinizdeki her karakterin genel özelliklerini bu ekranda görebileceğinizi unutmayın, bu istatistikler bir askerin savaşta ne denli başarılı olacağını belirlemeye yardımcı oluyor. Ayrıca elinizdeki her savaşçı katıldığı ve sağ çıktığı her savaşla daha da tecrübeli ve ölümcül bir hale gelecektir, yani onları canlı tutmanız gerekli. Askerler dışında, bazı görevlerde, Rhino model zırhlı personel taşıma aracını kullanma imkanı bulacaksınız.



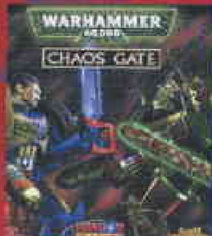


Karakterlerinizden bazılarını görev başlamadan önce bu araca yerleştirerek savaş alanında daha hızlı bir biçimde dolaşmalarını sağlayabilirsiniz, doğru kullanılırsa oldukça büyük bir taktik avantaj sağlayabilir yani.

Ateş Yağmuru

Gelelim oynanışa. Her askerin belli bir miktarda hareker puanı mevcut. Yapılan her hareker buradan bir miktar götürüyor. Hareker puanı biten askerin o Turn için işi tamamlanmış oluyor. Ancak oyun esnasında özel güçlerin kullanılması, maruz kalınan büyülerin etkilerinden kurtulmak, coğrafi yapının hareketleri ve görüş alanını etkilemesi gibi detayları hesaba katmaya başladığınız zaman, Chaos Gate oldukça karmaşıklaşıyor. Tabii bunun anlamı oyunun fazla karmaşık olması değil, sadece düşünerek oynanması gerekli. Grafik yapı hiç fena değil, harita tıpkı X-COM gibi katmanlara ayrılmış durumda. Ekranın altındaki kontrol paneli ise başta biraz karışık gelse de kısa sürede alışılıyor. Belki biraz daha ağır ve koyu renkler kullanılsaydı daha iyi olabilirdi, ancak şu haliyle de bir hayli güzel. Oyunun müzikleri ve ses efektleri bir hayli iyi, her Marine komutlarınıza sesli olarak cevap veriyor ve bazen gaza gelip savaş naraları atıyorlar, bir asker kaybetmek bile insanı yasa boğuyor desem yalan olmaz, yani oyun atmosferi de hiç fena değil. Kısacası Chaos Gate güzel bir oyun, arada bir çökmek gibi bir huyu olmasa daha da sevecektim. Ancak bunu başka bir sistemde denemediğim için genel bir program hatası mı, yoksa benim külüstürden kaynaklanan bir sorun mu olduğunu pek bilemiyorum. Bu tarz oyunları seviyorsanız bunu kaçırmayın, sizi bir hayli meşgul edecektir. L

Genel 8 Puan



Chaos Gate SSI /Strateji/ 1 CD

İNCELEYEN	: War Lord				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 175 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 8 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick — LEVEL CD : Verilmedi

Return to Krondor



Gök, Demir, Ateş ve Su Krondor'un büyülü dünyasına hoşgeldiniz.

Dar bir koridorun ortasında, belinize kadar pis bir suyun içindesiniz. Sağ elinizde bir kılıç, sol elinizde taş duvarları aydınlatan bir meşale var. Birden bacağınıza kaygan bir şey dolanıveriyor. Sisli bir gecede, karanlık bir ormanın ortasındasınız. Uzakta bir yerden korkunç bir uluma duyuyorsunuz. O anda çalıların arasında bir şeyler kıpırdıyor. Sırtınız bir arkadaşınızın sırtına dayalı ve elinizdeki kan damlayan kılıcı bir makine hızıyla sallıyorsunuz. Miğferli bir baş yere yuvarlanırken kalleş bir ok omzunuza saplanıyor. O anda bir gökgürültüsü duyuluyor ve önünüzdeki savaşçılar bir anda kömür oluyor. Bedenlerine kaynayan zırhlarının üzerinde yıldırımlar sıçrarken, ortalığı yanık et kokusu kaplıyor. Hayatınızı kurtaran mavi pelerinli büyücünün ellerinde hala elektrik akımları dans ediyor. İzbe bir mahallenin pis ve karanlık sokaklarında yürürken yolunuzu kara maskeli katiller kesiyor. Tam silahınızı çekerken, biri sizi arkadan yakalayıp boğazınızı kesmeye çalışıyor. Gırtlağınızı korumaya uğraşırken, katillerin arkasındaki kara cübbeli adam arkadaşlarınızı yeşil bir duman bulutu içinde bırakıyor. Eski kentin yıkıntıları arasında tam büyük bir hazine kümesine rastladığınız sırada, ay ışığı birden dev kanatlar tarafından kesiliyor. Hazinenin üzerine konan dev yaratığın burnundan çıkan alevler yıkık duvarları aydınlatıyor. Dile gelen kırmızı ejderha yaşamla ızgara olmak arasında üç bilmecenin durduğunu söylüyor.

Parlak zırhlı şövalyeler dörtnala saldırıya geçerken, gökyüzünden yağmur gibi ok yağıyor. Savaş büyücüleri doğaüstü güçlerini ölümcül enerjilere dönüştürüp düşman ordusunun üzerine gönderiyorlar. Cenk meydanının üstünde, gökyüzünde bir tanrının yüzü beliriyor. Tanrılar yeryüzünde yürüyor ve insanlar tanrı mertebesine yükseliyor. Evet FRP dünyasına hoş geldiniz (Bu beyaz giysili amcalar da kim? Niye o gömleği bana giydirmeğe çalışıyorlar?).

Level'daki FRP köşesini okuyorsanız; masaüstü FRP'ler hakkında bir şeyler biliyorsunuzdur. İnanın bir DM başkanlığında beş altı kişinin bir araya gelip zindanlarda bilmeceler ve korkunç canavarlarla boğuşması dünya üzerindeki gerçekten zevkli bir kaç şeyden biridir. Bizim yılbaşındaki seansımız yirmi saatten fazla sürmüştü.
Oyuncularım girişte söz ettiğim maceralardan bazılarını bu sırada yaşadı. Atmosfer yaratmak için gece büyük bir mum yakıp ışıkları karattık ve Blind Guardian dinledik (Bu bir şey değil, bazıları zırh ve kılıç kuşanıp oynuyor). Oyun bittiğinde tabii herkes leylaydı. Hayat boğazınıza sarılıp siz soluksuz kalana dek sıktığında, kaçacak başka bir dünya ararsınız. İşte FRP kısa bir süre için de olsa size bu şansı verir. Şu kadarını söyleyeyim, eğer bir Wish'im olsa, bugünkü hayat yerine fantastik bir dünyada yaşamayı dilerdim. Kim bilir, belki de paralel bir evrende gerçekten de ejderhalar ve büyülerle dolu bir yerde yaşıyorumdur (Evet ben kesinlikle kafayı yiyorum).

Birleşsin Fırtınayla

Tabii herkesin masaüstü FRP oynayacak zamanı ya da arkadaşı olmayabilir (aslında sırf FRP oynamak için bile sosyalleşmeye değer ve ayrıca FRP oynamayı anlamsız bulan insanlarla ilişkiler derhal kesilmelidir). İşte bilgisayar FRP'leri burada devreye giriyor.
Aslında gerçek insanlarla oynanan bir oyunla bilgisayarda oynananı arasındaki fark, gerçek bir uçak uçurmakla si-



mulasyon oynamak arasındaki fark kadar kesindir, ama bilgisayarda da masaüstünde olmayan bir görsellik (tabii masaüstünü gidip de Yerebatan Sarayı'nda falan oynamıyorsanız) unsuru avantajı vardır. Aslına bakarsanız, değişik bilgisayar FRP'lerinde bu oyun türünün farklı yönleri ön plana çıkarılıyor. Örneğin Daggerfall'da oyun alanının genişliği ve zindanların çeşitliliği ile bir fantezi dünyasının büyüklüğü hissettirilmeye çalışılmıştı. Aslında Daggerfall'un getirdiği yenilik, oyunun empoze ettiği görevleri yerine getirmek için uğraşmadan, kendi halinde bir büyücü, hırsız ya da savaşçı olarak bu dünyada yaşama imkanını oyuncuya vermesiydi. Ama uzun bir süre oynadıktan sonra zindanların ve kentlerin dolayısıyla da yapılabilecek şeylerin birbirinden o kadar farklı olmadığı anlaşılıyordu. Son zamanlarda piyasaya sürülen Betrayal At Krondor ve Might and Magic 6 ise pek çok açıdan (özellikle karakter geliştirme açısından) bu oyunu taklit ediyorlardı. Ama kentler hiçbirinde Daggerfall'daki kadar ayrıntılı değildi ve oyuncuya onun yarısı kadar bile özgürlük tanımıyorlardı. Yine de Betrayal'ın konusu ve atmosferi hoşuma gitmişti. Şimdi onun (ve de Antara'nın) devamı olan oyun ekranlarımızda. Return to Krondor olaya farklı bir açıdan yaklaşıyor. Hatta Adventure mantığıyla yapılmış bile denebilir. Bu da diğer karakterlerle olan etkileşiminizi artırıyor ama özgürlüğünüzü fazlasıyla sınırlıyor. Bu durumda oyunun başarısını etkileyen unsur doğal olarak atmosfer oluyor. Örneğin Daggerfall'un atmosferi o kadar iyi sayılmazdı, ama yapabileceklerinizin çokluğu ve başlarda hissettiğiniz karakterinizi ilerletme hırsı bu eksiğini kapatıyordu. RTK'da ise oyunu kurtaran şey çok iyi olarakl nitelendirebileceğim atmosferi. Bu da oyunun alındığı Raymond E. Feist'in edebiyat serisinden kaynaklanıyor. Pek çok FRP dünyası masalsıdır, ama Krondor'un geçtiği dünya (adı Antara'ydı sanırım) garip bir gerçekliğe sahip. Krondor kentinin hemen hemen tüm mekanları bilgisayarda üç boyutlu olarak Render edilmiş ve bu görüntüler arka plan olarak kullanılmış. Üç boyutlu karakterlerimiz bu fonun önünde hareket ediyorlar.

Konuşmak, bir objeyi almak gibi bir şey yapmak için oku ekranda doğru yere getirmelisiniz.

Okun biçimi değişirse, tıklayarak çıkan şekle göre bir harekette bulunabiliyorsunuz. Yalnız şunu belirteyim; oyunu oynayabilmek için İngilizce bilmek şart, çünkü tüm diyaloglar yalnız kaydedilmiş seslerle yapılıyor. Bu kayıtlar sıkıştırılmış olduğu için Windows'unuzda Sound Compression özelliği yüklü değilse, konuşmaları duyamıyorsunuz. Program Ekle/Kaldır'dan Windows Kur'a giderek bu özelliği ayarlayabilirsiniz.

Return to Krondor'u çalıştırdığınızda, önce güzel bir 3D animasyon izliyorsunuz. Bir korsan gemisi rahiplerin parlayan bir taşın çevresinde ayin yaptığı başka bir gemiye bordalıyor ve ortalık aniden 19:00 haber saatine dönüyor. Anlayacağınız iğrenç; kesilen başlar kırılan kemikler falan var. Yağmayı yöneten kel, ayı gibi bir herif (zaten adı da Bear). Ama adam asıl istediği şey olan taşı alamadan, yanmakta olan gemi batıyor ve bizim ayı "NNIIIIAAAAAA daş getti laaan" gibilerden böğürürken animasyon bitiyor. Ardından kitaplık biçiminde bir ekran geliyor. Burada sağdaki kitapların kapları üstünde New Book, Delete Book, Options ve Exit gibi seçenekler var. New Book ile yeni bir kitap açarak, Book Name'e adını yazıp Accept ile kaydettiğinizde, bu kitap soldaki kitaplıkta yerini alır. Bir kitap adı altında kaydettiğiniz oyunları daha sonra yine o kitabı seçerek yükleyebilirsiniz. Options'dan ses, 3D Engine gibi teknik ayarları yaparsınız. Delete Book daha önce yarattığınız bir kitabı silmenizi sağlar. Yeni bir kitap açarken, bazı ayarlamaları yapabileceğiniz bir menü ekrana gelir. Burada Trap Lock Mode önemlidir. Reflex'i seçerseniz kilitleri açarken kendi refleksleriniz de devreye girer. Dice Roll'da ise, karakterinizin yeteneğine göre kilidi açıp açamadığınız otomatikman belirlenir. Bunu sonradan da değiştirebiliyorsunuz. Oyun ekranında sol alttaki KRONDOR yazısına tıklarsanız, başka bir menü açılır. Book seçeneği ile Save, Load, oyun ayarlarını değiştirme gibi işlemlerin yapıldığı bir ekrana gidersiniz. Burada sağ üstteki boş yazı çubuğunu seçerek bir ad yazıp kaldığınız yeri Save edebilirsiniz.

Journal önemli diyalogların bölüm bölüm kaydedildiği yerdir. Map, Krondor'un haritasını getirir, buradan üzerine tıklayarak istediğiniz yere gidebilirsiniz. Party seçeneğini ya da herhangi bir karakterinizi tıkladığınızda başka bir ekran çıkar. Burada sağda Attributes, Spell Casting, Inventory ve oyuna dönmenizi sağlayan Exit; solda ekibinizdeki elemanların adları yer alır. Birisi üzerinde bir işlem yapacağınız zaman onun adını tıklamanız gerekir. Attributes'ü seçtiğinizde karakterin mesleğini, ırkını, Level'ını, özelliklerini, Hit Point'ini (yaşam puanı), Spell Point'ini, bir sonraki seviyeye çıkmasına kaç Experience puanı kaldığını ve bildiği şeyleri gösteren bir ekrana geçersiniz. Warrior'lar her türlü silah ve zırhı kullanabilir. Thief 'ler iki elle tutulabilen kılıç ve baltalar dışında tüm silahları taşıyabilir, ama kalkan taşıyamaz ve deriden daha ağır zırhları giyemezler. Thief'ler başka hiçbir grubun sahip olmadığı kilit açma ve tuzak etkisizleştirme yeteneklerini de geliştirebilirler. Mage'ler zırh giyemez ve silah olarak yalnız sopa ve hançer kullanabilirler. Ama Fire, Storms, Mind ve Change türü büyüler yapabilirler. Fire yolu ateşle ilgili büyüleri, Storms yolu rüzgar ve elektrikle ilgili büyüleri, Mind yolu zihinle ilgili büyüleri, Change yolu genelde bu sınıfların hiçbirine girmeyen koruma ya da döğüş dışında kullanılabile-

cek büyüleri içerir. Rahipler her türlü zırhı giyebilir, ama ancak topuz gibi ezici silahları kullanabilirler. Divine ve iyileştirici Life büyülerini yalnız rahipler yapabilir.

Yazgımız Çizilmişti

Bir karakterin seviye atlaması için düşman öldürerek ya da doğru hareketlerde bulunarak Experience yani deneyim kazanması gerekir. Birisi seviye atladığında, HP'si ve rahip ya da büyücü ise SP'si artar. Aynı zamanda Skill'lerine ve büyü Path'lerine dağıtması için yüz puan verilir. Her bir Skill en fazla yüzde 100 olabilir. Bir yetenek yüzde 50'den sonra iki puan, 75'ten sonra üç puan, 90'dan sonra dört puan alarak artabilir. Soldaki Skill'ler silah kullanma ve dövüşle, sağdakiler ise daha çok mesleklerle ilgili özelliklerdir. Two Handed Skill'ı büyük kılıç, balta ve sopa gibi çift elle kullanılabilen tüm silahları, Blade kılıç ve bıçak tipi silahları, Blunt ezici silahları içerir. Initiative puanınızın yüksek olması kavgaya önce başlama şansınızı artırır, Stealth yani sessizlik, gerekli olmayan kavgalara girmenizi engelleyebilir, Alchemy hazırladığınız iksirlerin (yalnızca büyücüler için geçerli) başarı şansını artırır. Büyü yetenekleri geliştiğinde ise daha güçlü büyülerin yapılması mümkün olur.

Inventory ekranında gruptaki karakterlerin üzerlerindeki giysi silah ve yüzüklerin yer aldığı resimleri ve ortada seçili karakterin çantasındaki eşyalar yer alır. Bir eşyayı sol butonla tıklayıp bir yerden bir yere taşıyabilirsiniz. Sağ butonla tıkladığınızda ise, eğer tanımlanmışsa, eşyanın özelliklerini anlatan bir pencere açılır. Bu pencerenin sol altında Asses, Use, Drop ve Exit seçenekleri vardır.Use ile örneğin bir iksiri kullanabilir, Drop ile atabilir, Asses ile de Analyze Skill'inize bağlı olarak tanımlamaya çalışabilirsiniz. Spell Casting ekranı doğal olarak seçili karakterin yapabildiği büyüleri gösterir. Bunları sol butonla tıklayarak uygulayabilir (bazılarını yalnızca döğüş sırasında yapabiliyorsunuz) ya da sağ butona basarak ne işe yaradıklarını öğrenmeye çalışabilirsiniz.

Resting ekranında, solda karakterleriniz, yukarıda bir kitap, sağ altta bir kum saati vardır. Kitaba tıklayarak seçili kişinin iksir hazırlaması sağlanabilir. Bunun için elinizde gerekli hammaddeler, aletler ve bir tarif olmalıdır.



Ya da kitabı açtığınızda çıkan oklarla Experimental'ı seçerek, kafanıza göre bir iksir oluşturmayı deneyebilirsiniz. Kum saatinin üzerindeki zamanlardan birini seçip saatin altındaki Rest'i seçerek, grubunuzun o zamana kadar dinlenmesini, dolayısıyla da HP ve SP kazanmasını sağlayabilirsiniz. Ayrıca belli şeyler belli zamanlarda yapılabildiği ve oyunda durup dururken zaman ilerlemediği için, vakit geçirmek zorunda da kalabilirsiniz. Oyun ekranının sağ altındaki üzerinde güneş ay falan bulunan yarım daire de o an günün hangi saatinde olduğunuzu gösterir.

Ejderin Kanadında

Dövüş sistemi de karakter sistemi gibi Betrayal'dan beri değişmemiş, ama grafikleri oldukça güzelleşmiş. İnisiyatifi kazanan önce saldırıyor. Sıra size geçtiğinde düşmanı tıklayarak elinizdeki silahla ya da yumruklarınızla saldırabilir ya da sağ butona tıklayarak, açılan penceredeki diğer seçeneklere bakabilirsiniz. Bu pencereden Defend ile o el saldırmayıp sadece gelen saldırılara yanıt vermeyi, Guard ile pasif savunmada kalmayı, Cast Spell ile büyü yapmayı ya da Inventory ile yanınızdaki bir objeyi kullanmayı deneyebilir, End Turn ile sıranızı savabilir, Wait ile başka bir karakterden sonraya bırakabilirsiniz. Birden fazla saldırı hakkınız varsa ve bir düşmanı indirdiğinizde saldırınız yarım kalmışsa, kalan hakkınızı başkasına girişerek harcayabilirsiniz. Büyücüler ellerinde silah varken büyü yapamazlar. Rakibinizi sağ butonla tıklayınca özelliklerini görebilirsiniz. Dövüş bittiğinde ya da bitmeden yere düşenlerin üzerini arayıp ganimetleri toplayabilirsiniz. Karakterlerinizin HP'si sıfıra düşse bile, hepsi ölmedikçe savaşı kazandığınızda bir HP ile yerden kalkıyorlar. Kaybettiğinizde ise, o dövüşü yeniden oynamak isteyip istemediğiniz soruluyor.

Oyunda edinebileceğiniz pek çok eşya, silah ve zırh var. Bunların bazıları büyülü. Büyülü objeler takınca, özelliklerinizi ve Skill'lerinizi artırmanıza yarayabilirler. Bunların çalışması için Use yapmanız da gerekebiliyor. Büyülü olmayan silah ve zırhların dövüştükçe azalan belli bir puanı var, bu sıfırlandığında cihaz kullanılmaz oluyor. Resin adındaki sıvılarla yıpranan objeleri tamir edebilirsiniz. Fire Oil Use edilerek kullanılabilecek çok etkili bir silahtır, özellikle dövüş yetenekleri sınırlı olan Mage'in çantasına bol bol konulması tavsiye edilir. İksirler tedavi ya da güçlendirme amaçlıdır. Bunun dışında, tek kullanımlık büyü parşomenleri ve iksir reçeteleri de bulabilirsiniz.

Oyuna James adlı prensin hayatını kurtarıp, şövalye ilan edilmiş eski bir hırsız olarak başlıyorsunuz. İlk göreviniz Jazhara adındaki yeni kraliyet büyücüsünü bulup, saraya getirmek. Büyücü kuzeydeki kapıda. Onu alıp saraya götürdüğünüzde ise ..neyse hikayeyi kendiniz çözersiniz. Daha sonra devreye William adındaki savaşçı girecek ve kentin altındaki lağımlarda epey zaman geçireceksiniz. Lağımları mesken tutan Mockers çetesi James'in eski dostları. Tavsiyem şu; oyundaki her yeri araştırın, herkesle konuşun, hiç bir ayrıntıyı kaçırmamaya çalışın. Amacınız başlarda belirsiz, ama konu ilerledikçe gizem ve de kan giderek artıyor. Oyunun atmosferi de karanlık, ürkütücü ve şiddet dolu. Benim görebildiğim tek eksiklik, senaryonun çok lineer ve bilmecelerin çok basit olması. Bir de Krondor'un boyutları bana olması gerekenden çok daha küçük yapılmış gibi geldi. Aslında mimari yapılar üzerinde biraz daha çalışılması gerektiğini düşünüyorum. Özellikle Antara'nın en büyük kentinin bahçe kapısı gibi kapılarla korunması çok saçma. L

Genel 8 Puan



Return to Krondor Sierra/FRP/ 3 CD

İNCELEYEN	: Ozan Simitçiler				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 60 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 200	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Cyberstrike2



Mech simulasyonlarını sevenler bu oyundan hoşlanabilirler, ancak pek klasik olmaya aday sayılmaz.



21. yüzyıl dünya devletlerinin yerlerini çok uluslu şirketlere bıraktığı bir dönemdir. Bürokrasi ve benzeri kısıtlayıcı unsurlardan mümkün olduğunca uzak duran bu şirketler, gittikçe bozulan ekonomik dengeleri yeniden kurmak amacıyla derhal uzayda maden kolonileri kurmaya başlarlar. Mars üzerinde kurulan büyük koloni pek çok keşiflere öncülük eder, ancak bunların en büyüğü bir gün birdenbire ortaya çıkan bir "Wormhole" olur. Bu doğal yıldız kapısının öte yanında el değmemiş ve zengin bir gezegen bulunduğu keşfedilince de tabii tüm şirketler derhal kolonizasyon için harekete geçerler. Ancak burada bulunan kaynakların paylaşımı söz konusu olduğunda yine silahlar konuşacaktır.

Cyber-Pod Ne İşe Yarar?

Ne var ki insanların gezegeni paylaşma savaşı sürerken beklenmedik birşey olur ve Wormhole [illegible] uyarı olmaksızın çöker, sonuçta yeni gezegenin ve üzerindekilerin dünya ile bağlantısı kalmamıştır. Tabii işler bununla kalmayıp daha da kötüye gider, çöküş sonucu gezegenin doğal yörüngesi bozulmuş ve üzerinde felaketler yaşanmaya başlamıştır. Bu karmaşa ortamında şirketler güçlerini kaybeder ve yerlerini klanlara bırakırlar. Dört klan ortaya çıkar, ancak esas savaş en güçlü ikisi arasında kopar, gezegeni kurtarmaya çalışan Terran Alliance ve fanatik bir dini tarikat olan Disciples of Apocalypse. Ancak kaynaklar sınırlı olduğunda bu savaşta öncelikli olarak Cyber-Pod adı verilen maden araçları ön plana çıkar. Çeşitli silahlar ve enerji kalkanlarıyla donatılan bu eski maden robotları ve onların pilotları gezegenin dört bir yanında yüzyüze gelirler. Oyun oynanış tarzı olarak Mech Warrior ve Earth Siege serilerinin neredeyse birebir kopyası sayılır, araçların gövdeleri iki parçadan oluşuyor, bacaklara ve gövde kısmına ayrı ayrı hükmetmek durumundasınız. Alışık olmayanlar için oldukça zorlayıcı bir oyun stili olduğunu hemen söylemeliyim, özellikle kullandığınız araçların ağır savaş robotları değil de, küçük ve bir hayli çevik araçlar olduğunu hesaba katarsanız işlerin ne denli zor olabileceğini tahmin edersiniz. Yapay zeka bu araçları kontrol etmekte zorlanmıyor tabii, ne de olsa bunun için programlanmış, ancak sadece klavye kullanan bir insan bir süre sonra oldukça bunalabiliyor.

Para, Para, Para

Oyunun tek zor yanı oynanışı değil, seferberlik görevlerine başladığınız zaman emrinize bir bütçe ve bir takım verilecek, sizden de bunları azami başarıyla kullanmanız istenecek. Yeni pilotlar, silahlar, robotlar ve daha bir sürü detayı ayarlamak size düşüyor. Tabii pilotlarınız her geçen savaşta tecrübe kazandığından kaybedilmeleri ayrı bir baş ağrısı sebebi oluyor. Ayrıca savaş esnasında havadan savunma kuleleri ve benzeri şeyleri indirebilmeniz açısından oyun hafif bir Uprising tadı da taşıyor, ama bu çok belirgin değil. Grafiklere ve efektlere gelince, güçlü bir 3D ekran kartı kullanması şart, ancak yine de çok sonuçlar öyle çok muhteşem değil. Aslında bu oyunun en büyük eksikliği insanı alıp götüren bir atmosfere sahip olmaması, doğrusu ne müzikleri, ne de konusu oyuncuyu pek fazla sarmıyor. Fakat eğer olanağınız varsa Net üzerinde bolca savaşmanıza imkan tanıyacak bir Multiplayer desteği mevcut, fakat bence bu bile pek yeterli sayılmaz. Sonuç olarak elimizdeki oyun vasatın üzerine pek çıkamıyor, ancak türünün meraklısıysanız o zaman başka tabii.

Genel Puan 7



Cyberstrike 2 989 Studios/Mech Simulasyonu/ 2 CD

İNCELEYEN : War Lord

SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	75 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER : Var		ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

Bilgi İçin: Arol İthalat Tel: (0212 659 26 73

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

F16 Multirole Fighter

Savaşan şahin F16'ları konu alan birçok oyun yapıldı bugüne kadar. Ama hiçbiri Novalogic'in F16'sı kadar güzel görünüşlü olamadı.

Tepelerin gösterge ekranından yansıyan elektronik yeşili görüntüsü, pilot kaskının aynalı camında hızla kayarken, gecenin sessizliği yere teğet geçen uçağın jet çıkışından yayılan şok dalgalarıyla yırtıldı. Ovada konuşlanmış mobil hava savunma tesisinin operatörleri onu görmeden önce bu sesi duydular. Tepelerin arkasından kurşun gibi fırladığını gördükleri anda, radar ekranında da ışıklı bir nokta belirdi. Radar çanağının elli metre uzağındaki roket platformu, büyük bir hızla dönerek uçağı takip etmeye çalışırken , pilotun uçuş kolundaki bir düğmeye basmasıyla birlikte, elektromanyetik vericileri vurmak üzere tasarlanmış bir bomba uçağın gövdesinden ayrıldı. Operatör, karanlığın içinden üzerlerine gelen ateş topunu fark ettiğinde, radarın anahtarını kapatmak için uzandı, ama çok geç kalmıştı . Son gördüğü şey, odayı bir anda kaplayan kör edici ışık oldu. Düşman hava savunma zincirinin bir halkasını kırarak, görevini başaran çelik şahin sonraki hedefine yöneldi. Radar çanağı havada burgular yaparak düşerken, bir anda gündüz gibi aydınlanan ovaya ateş ve çelik parçaları yağıyor ve roket platformu durduğu yerde amaçsızca dönüyordu.

Şafakta Gök Kan Rengidir

Hey, uyanın hikaye bitti. Bu bir oyun yazısı ve sanırım size oyundan söz etmem gerekiyor. Öncelikle F-16MRF bir simulasyonu (hadi canım...). Valla bak yeminlen. Dolayısıyla uçak, Joystick'i (Microsoft Türkçe'sinde eğlence çubuğu) geri çekince, yukarı, ileri itince aşağı dönüyor (ciddi olamazsın). Bu zaten Allah'ın emri, bütün simulasyonlarda böyledir. İkinci Dünya Savaşı zamanında Fransız uçaklarında bunun tam tersiydi. Bu yüzden Fransa'nın işgalinden sonra İngiltere'ye kaçan Fransız pilotları kalkış sırasında olayı karıştırıp Spitfire'larla zırt pırt yere çakılarak niyazi oluyolardı. Bunu biliyor muydunuz? Tabii ki bilmiyordunuz, ama sayemde öğrendiniz. Yaa işte böyle de kültürlüyümdür yani (kültürlüsün de neye yarıyor. Bir baltaya sap, bir kompresöre tutacak olabildin mi ? (Sen de kimsin kardeşim? Aman Tanrım! Yoksa şizofren bulaştı mı?)). Her neyse oyun diyorduk. F-16'yı yükledikten sonra, Novalogic'in adeti olduğu üzere sayısallaştırılmış gerçek görüntülerden oluşan kısa bir video izliyorsunuz. Ardından ekrana bir menü geliyor. Seçeneklerin altı çizili baş harflerine basarak aktif hale getirebilirsiniz. En üstteki seçenek olan Quick Mission'la tek görevlik uçuşlar yapabileceğiniz gibi, Campaign'den bir pilot yaratıp kendinizi kanlı bir hava savaşı senaryosunun içine atabilirsiniz. Onların altında Multiplayer, Options, Overview ve Credits var. Overview'dan F-16 hakkında teknik bilgiler alabilirsiniz. Yalnız bu tanımın sonunda 'F-16 yirmi yıldan beri batı uygarlığını korumaktadır' gibi çok salak bir cümle var, belirtmeden geçemedim. Son seçenek ise Exit .



Ölümün çelik kanatları

Bir görev seçip kendinizi pistte bulduğunuzda, yapmanız gereken ilk şey , 0 tuşuyla motorları çalıştırıp bir süre hızlandıktan sonra yükselmek. İşin salak tarafı uçağın araziden de kalkış yapabilmesi, tabii bu da gerçekçilik açısından büyük bir eksiklik. Gitmeniz gereken yön, HUD'un (kokpitin önündeki göstergelerin yer aldığı cam panel) üzerinde, altında küçük bir çember olan kısa çizgi tarafından gösteriliyor; bu çizgi yerle yukarı doğru dik açı yaptığında doğru yöndesiniz demektir. Sonraki Waypoint'i Ctrl-N ile seçebilir-

siniz. "+" ve "-" tuşları hızlanıp yavaşlamanızı sağlar, Backspace ile Afterburner'ı çalıştırabilirsiniz. A ile otomatik pilota geçilir, H ise üsse dönmenizi sağlar. Delete ile yatmadan sola, Page Down ile aynı biçimde sağa dönülür. Nümerik klavyeden kokpitteki ekranlara bakabilirsiniz. M haritayı ekrana getirir. F12 ile zamanı hızlandırıp yavaşlatabilirsiniz. G ve U tuşları hedefler arasında seçim yapmaya yarar. Z topu ateşler, 3 ile havadan havaya 4 ile havadan karaya roketleri, 5 ile bombaları seçebilir, Space ile de ateşleyebilirsiniz. Peşinize bir füze takıldığında, ısı güdümlülere karşı, D ile Flare, radar güdümlülere karşı C ile Chaff atabilirsiniz. W tuşuna bastığınızda, kanat adamınıza gönderebileceğiniz mesajlar ekrana gelir. Seçebileceğiniz emirler beyaz renkle yazılır, yanlarında yazan sayıya basarak o emri verebilirsiniz. İniş için piste uygun bir uzaklık ve yükseklikten yaklaşıp önce hızınızı azaltarak, F ile flapları açmalı, sonra da iyice yaklaşınca G ile tekerlekleri çıkararak B'ye basıp frenlere asılmalısınız. İnişler bir simülasyoncuyu ağlatacak kadar basit. Yere çok yaklaşınca uçak sanki otomatikman inme moduna giriyor. Dikkat edin, alçaktan uçarken sırt bu yüzden çakılabilirsiniz. Yazının başındaki öykü sizi gaza getirmeye yetmediyse, bir de uçarken Overkill dinlemeyi deneyin, inanın şöyle sert ve hızlı bir müzik her pilotun istatistiklerini yükseltebilir.

Savaşmak ah ne hoştur, yıldızların altında...

Oyunu yapan Novalogic, benim favori şirketim olma yolunda hızla ilerliyor. Onları ilk kez yıllar önce Comanche ile tanımıştım (Gençtik o zamanlar, saftık. Ohanda grafiklere bak demiştik. Pentium'un bile adı vardı sadece). O günden beri yüzümü kara çıkarmadılar. Sanırım bu 3D donanım destekleyen ilk oyunları. Daha önceden gayet haklı bir nedenle minimum konfigürasyonlarda çalışabilen, ama süper grafikli simülasyonlar yapıyorlardı. Gerçi F-16 MRF da, 3D Hardware desteği olmadan bile oldukça iyi grafikler sunuyor. Oyunu arkadaşımın 3D kartsız K5-100 makinesinde denedim ve HİÇ BİR YAVAŞLAMA OLMADAN çalıştı. Artık bu diğer oyun üreticilerinin donanım şirketleriyle ortaklaşa bizi kazıkladıklarının mı , yoksa yalnızca kolaycılığa kaçıp yazılımı hızlandırmak için fazla uğraşmadıklarının mı bir kanıtı, bilmiyorum. Sonra da çıkıp "Süper hızlı bilmem ne Engine'i, yeni geliştirdik, alın oynayın" diye zırvalarlar. Eskiden Novalogic bu grafiklere 3D desteği eklese ne olurdu acaba diye düşünürdüm (elinin körü olurdu). Artık biliyorum. Şu kadarını söyleyeyim, bu benim gerçekten uçuyormuş hissini birazcık olsun yaşadığım ilk simülasyon. Üç boyutlu bir dünya yaratırken, dikkat edilmesi gereken ilk nokta uzaklıkların gerçeğe yakın olmasıdır. F -16 bu konuda kusursuz olmasa da, rakiplerine kıyasla çok daha gerçekçi. Yerdeki objeler yakınlarından geçtiğinizde büyüklüklerini aşağı yukarı hissettiriyorlar. Bulut tabakasına ulaşmak için gerçekte olduğu gibi bayağı bir tırmanmanız gerekiyor falan. Çoğu oyunda yere yaklaştığınızı bile fark etmeden güm çakılırsınız.
F-16'da göstergelere bakmadan bile yere ne kadar yakın olduğunuzu anlayabiliyorsunuz. Ancak yazılımla elde edilen kaplamalar, yakınlaştıkça dalgalanmaya başladığından bunu yeterince anlayamıyorsunuz. Diğer Novalogic simulasyonları gibi bu da gerçekçilikten çok, fazla kasmadan uçuş zevki vermeye yönelik bir yapım. Ayrıca tepeler ve diğer yer şekilleri daha önce bilgisayarda görmediğim kadar gerçekçi. Tek sorun, son zamanlarda piyasaya çıkan başka simulasyonlarda da olduğu gibi, ağaçların eksikliği ve su kütlelerinin hareketsiz ve de donuk görünmeleri. Bence şirketler biraz uğraşıp 3D motorlarının bu eksikliklerini giderebilirler, ama buradan konuşmak kolay tabii. Belli bir yükseklikten yeryüzü uydu fotoğraflarındaki gibi görünüyor. F-16'nın gördüğüm en iyi grafikli simulasyon olduğunu söyleyebilirim. Yani başta da dediğim gibi, Novalogic süper bir şirket ve F16 Multirole Fighter ile yine kendilerini aşmışlar.



Novalogic' tekilerden para yediğimi de nereden çıkarıyorsunuz canım, çık çık çık. Hiç şerefsiz, satılmış medya gibi bir halim var mı?

Genel 9 Puan

F-16 Multirole Fighter

Novalogic /Simulasyon/ 1 CD

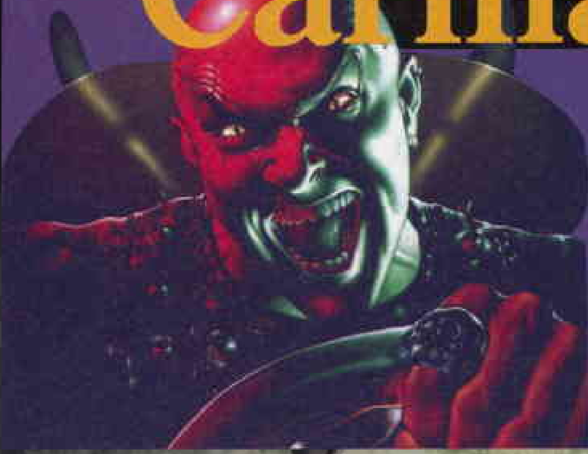


İNCELEYEN	: Ozan Simitçiler				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 200 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick LEVEL CD : Kasım 98

Carmageddon II

Carpocalypse Now



Parmaklarınızdan kan damlatacak kadar vahşet içeren bir oyun istiyorsunuz değil mi? Size iyi gelecek bir ilacımız var...



Deri ceketinizi giyin, eldivenlerinizi takın, direksiyonu sıkıca kavrayın, gazı yavaş yavaş kökleyin. Hazırsanız araba savaşına başlayabilirsiniz.

İlkinin çok beğenilmesi, oyunun ikinci bölümünün de hazırlanmasını kaçınılmaz kıldı. Ve nihayet Carmageddon'un ikicisi geçtiğimiz hafta karşımıza çıktı.

Değişiklikler göze çarpıyor; ilk dikkat çeken oyunun grafikleri (Süper yüksek çözünürlükleri ile Carmageddon karşınızda). 3Dfx teknolojisi kullanılarak grafikler iyileştirilmiş. 3Dfx kartınız varsa, bundan yararlanabilirsiniz. Yoksa sıkı bir makineye ihtiyacınız var demektir, en az PII 350 gibi bir sistem. 3Dfx'li, MMX işlemcili bir makinede bile tam performans ile çalışamıyor. Bu yüzden bazı grafik özelliklerinden fedakarlık etmeniz gerekebilir. Tüm bunların yanı sıra, yeni arabanız ilk oyundaki arabayı andırsa da bazı değişiklikler mevcut. Renk yine kırmızı, lastikler duble kalınlıkta, duble oturaklı, koltu-mu oturtan bir araba var artık altınızda. Eee artık 21. yüzyıla yaklaşıyoruz, ölee eski püskü arabaları bir zahmet bir kenara bırakıp, teknolojik yeniliklerle dolu arabalara kucak açalım (Ortama uymak lazım).

Diğer özelliklere bakmadan önce menüye bir bakalım.

Menü dedin durdun, al sana menü....

Fazla dert çıkarmadan doğrudan oyuna başlama olayı çok hoşuma gitti. Bu arada, menü pencereler şeklinde geliyor.

Birinci pencere:

Single Player: Her zaman olduğu gibi, kendi oyununuzu oynayın. Burada geçmeniz gereken üç bölüm var. Bunları geçerseniz, yeni görevler karşınıza çıkıyor.

Nice Beaver: Karanlık bir şehirde gizemin ortasında ayınızı sürdürün.

Rocky Too: Dağın tepesine insanlar kamp yapmak için gider, siz de araba parçalamak için gidin.

City Sliker: Şehri bir de gündüz gözü ile parçalayın.

Buraları iki şekilde geçebilirsiniz. Etraftaki bütün tipsiz arabaları parçalayabilir ya da Checkpoint'leri geçip bitirebilirsiniz. Ben araba parçalamanızı tavsiye ederim. Müthiş para kazandırıyor.

Network Game: Network kartı olanlar için balıklama atlanılması gereken bir seçenek. Bu oyunun ağ altındaki performansı gayet iyi ve oynaması da gerçekten çok zevkli .

Menu: Buradan oyun ayarları ile ilgili yere dalış yapıyorsunuz.

Abort Race: Eğer yarış için de buraya girerseniz (esc), oynadığınız yarış iptal edilir.

Abort Game: Oyunda epey ilerlediniz ama, oynanış tarzı sizi sarmadı diyelim. Buradan yeni bir oyuna başlayabilirsiniz .

Quit: Anında Windows'dasınız.

Configure Controls: Joystick ve Keyboard ayarlarınız.

Setting: Ses ve görüntü ayarları. Buraya mutlaka bakın ve makinenizin

gücüne göre bir ayar çekin.

Load game: Oyun içinde otomatik bir kayıt mekanizması var. Kayıt edilen yerden başlamanızı sağlar. Her oyun açıldığında sıfırdan başlıyorsunuz ve buraya girmeden eski oyuna dönme şansınız yok.

Sound: Ses ayarlarını da buradan yapabilirsiniz.

İkinci pencere:

Kullandığınız arabayla ilgili bilgileri burada görebilirsiniz. Adı, sürücü adı, kaç para eder, elinizde ne var ne yok...

Start: Oyuna buradan başlayın .

Üçüncü pencere:

Oynadığınız yerle ilgili bilgileri alabileceğiniz pencere...

Bunlara kısaca göz attıktan sonra, oyuna geçebilirsiniz.

Ama önce tuşlara bir bakalım:

Keypad 8: Gaz (*Fazla köklemeyin, bir anda hızlanıyor. Kendinizi duvara ya da direğin birine çakılmış bulabilirsiniz*).

Keypad 2: Fren ve durduktan sonra geri gitme (*Topla abiii, topla toplaaa*).

Keypad 4: Sola dönüş (*Mesaj: Dönerken lütfen sinyal veriniz. Merak etmeyin, arabanın akıllısı bitmez*).

Keypad 6: Sağa dönüş (*Sağa dönüşte yayalara yol vermenize gerek yok, onları ezin ve puan alın (Sanıyorum bu da bir tür mesajdı, hat - BLX)*).

Space: El freni. Sık sık kullanın, çok işe yarıyor. Arabalara etkili vurmak istiyorsanız, hızınızı iyice aldıktan sonra elfrenini çekerek arabanın kıç kısmıyla vurun. Hem etkili hem de arka tarafın tamiri daha ucuz (*Türkçe'yi kullanırken daha dikkatli olalım, ne yöne gideceği pek belli olmaz - BLX*).

Insert: Düzeltme. Bunu çok sık kullanacaksınız. Arabanız ters döndüğünde ya da çıkılmaz bir yere düştüğünüzde, bu tuşla arabanızı tekerlekleri üstüne kondurabilirsiniz..

Enter: Sizi sürekli kaydeden kameradan kendinizi seyretme olayına bu tuşla girebilirsiniz.

Backspace: Tamir edilirsiniz, para karşılığı.

Z: Kalkarken basarsanız, Spin atarsınız.

Tab: Haritanın genişletilmiş hali. Diğer arabalara göre konumunuzu görürsünüz.

Del: Silah satın alırsınız, tabii paranız varsa.

End: Güç satın alırsınız, yine paranız varsa.

Enter: Kapıları açıp kapar.

T: Kendinize hedef belirlersiniz.

M: Sol alt köşede küçük bir harita çıkar. Küçük harita da diyebiliriz.

F1: Kilometre, saat, dakika, para durumu göstergeleri ayarlanır.

C: Kokpitten görünüş ya da dışardan görünüş.

Keypad: Görüş açısını değiştirir.

Patlayana kadar çarpın

Bütün ayarlamalarınızı yaptıktan sonra, rahat bir nefes alarak oyuna başlayabilirsiniz.

Yapmanız gereken şey çok basit. Bütün arabaları parçalayın ya da Checkpoint noktalarına ulaşın. Bundan sonrası sizin yeteneğinize kalmış. Müzik setinize sıkı bir müzik koyup köküne kadar gaza basın. Hemen hemen her şeyi parçalayabiliyorsunuz. Çarptığınız yere göre hasar miktarınız değişiyor. Duvarlara, direklere, kaldırımlara mümkün olduğunca az çarpmaya çalışınız, hızlı çarpınca tahmininizden çok





hasar alabilirsiniz ve hasar tamiri de para karşılığı oluyor. Bunlar dışında çarptığınız herşey size para kazandırıyor, özellikle de arabalar ve zombiler. Arabaya sıkı bir geçirme size hasarınızın toplayacağı paradan dört beş kat fazlasını kazandırıyor. Bunun yanı sıra, zaman sorununu da bunlara çarparak giderebilirsiniz (Haa oyunda bir de zamanlama var, buna da dikkat etmeniz gerek). Özellikle arabalar size fazla fazla zaman kazandırıyorlar. Etrafta çerez niyetine dolaşan zombiler de araba bulamadığınız yerlerde size ufak tefek miktarlarda zaman ve para kazandırıyorlar. Dört beş zombiye aynı anda çarparsanız, arabaya çarpmış kadar olursunuz . Hepsini bir arada sıkıştırdınız mı, doğrudan dalabilirsiniz.

Oyun içinde etrafa serpiştirilmiş objeler var, bunların bazıları işe yararken bazıları da canınıza okuyabiliyor. Üzerinde alev resmi olanlara hiç yaklaşmayın, bunlara bir dokundunuz mu, şehrin öteki ucuna doğru uçuşa geçiyorsunuz. Bu tehlikeli objelerden kaçının, diğerlerini de imkanınız varsa kaçırmayın. Bunların içinden ekstra puan, zaman, silah vs çıkıyor (yanında bir de bir sıkımlık dışmacunu-BC (waaay, redaktör hanım espri de yaparmış-BLX)). Çarpışma yaptığınız mekanlar içinde suyla kaplı bölgeler de var. Buralara bir düştünüz mü çıkmak çok zor oluyor. Patlayıcı maddeler genelde su içinde bulunuyor. Bunlara çarpıp çıkabilirsiniz (uçarak). Insert tuşuna basıp çıkabilirsiniz, geri geri giderek de şansınızı deneyebilirsiniz. Düz gitmeye çalışmaktan daha iyi (Düz gidince arabanın burnu hemen su yüzüne çıkıyor, böyle olunca da dönemiyorsunuz). Eğer rakip araba suya düşerse, onu bırakıp başka araba peşine gidin, nasıl olsa başka bir yerden karşınıza çıkacaktır.

Biraz vahşi ama .....

Carmageddon ilk çıktığında zombi yerine insan parçalıyordunuz. Fazla tepki gelince, zombi olayına girdiler. Gözünü kan bürümüş olanlarınız varsa, zombileri insana dönüştüren Patch dosyalarını Internet'te bulabilirsiniz (bkz. WWW.AVAULT.COM - BLX). Oyunda bir değişiklik olmuyor, sadece kanın rengi kırmızı. Ha, bir de zombi sesi yerine insan sesi çıkıyor. Bu Patch'i kullanmanızı pek tavsiye etmiyorum, açıkçası kan görmek benim hoşuma gitmiyor. Herşeye rağmen adamlar sıkı oyun yapmışlar. İçinizde küçük bir çılgın varsa, onu tatmin etmek için bu oyunu oynayabilirsiniz. İyi oyunlar.

Anlayana ikinci not: Bu yazının hazırlanışı sırasında hiçbir hayvana zarar verilmemiştir gerçi ama birçok cam da devrilmekten kurtulamamıştır. Hepsini itinayla düzelttik - MÜDÜRİYET

Genel Puan: 7

Carmageddon II
3D/Araba Yarışı/ 1 CD

İNCELEYEN	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 200 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 200 MMX	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : ☑ 3Dfx ☐ D3D ☑ Joystick — LEVEL CD : Kasım 98

King's Quest

Mask of Eternity



Sierra Studios, Princeless Bride rezaletinden dersini almış gibi görünüyor. Mask of Eternity, King's Quest serinin hayranlarını mutlu edebilecek bir oyun.

Bir gün uyanacaksınız. Yatağınızdan kalkacak, perdelerinizi aralayıp dışarıya bakacaksınız. Gün, her zamanki gibi görünecek size, ama havadaki tuhaflık da gözünüzden kaçmayacak. Hiç ses duyulmuyor olacak dışarıda, tek bir kuşun sesi bile. Kuşku içinde giyinip, acele adımlarla evinizden çıkacaksınız. Ve giderek artan bir dehşet hissi kaplayacak içinizi. Evde hissettiğiniz yanlızlık hissi, dışarıya çıkınca yerini katıksız bir korkuya bırakacak. İçinde bulunduğunuz dünyada ölümü haber veren bir sessizliğin hakim olduğunu farkedeceksiniz. İşte o zaman enerjisini tamamen yitirmiş, bitmiş bir dünyada olduğunuz fikri tüm düşüncenizi kaplayacak.

Diğer insanlar, hayvanlar, tüm canlılar sizi kaçınılmaz kaderinizle başbaşa bırakmak için, ortadan kaybolacaklar. Bağıracaksınız, hem de avazınız çıktığı kadar. Ama cevap gelmeyecek. Birden korku dolu düşüncelerinizden irkilerek kendinize geleceksiniz.

Tanımlayamadığınız bir felaketin habercisi olan, çürümüş ve ölüm yüklü bir sesin size doğru yaklaştığını farkedeceksiniz. Bağırmaya çalışacaksınız, ama sesiniz yumruk olup boğazınıza bastıracak. Kaçmaya çalışacaksınız, ama her attığınız adım bir öncekinden daha ağır olacak. Tökezleyip düşeceksiniz sonunda. Bakmasanız bile arkanızdaki sesin artık ensenizde olduğunu bileceksiniz. Ve, kaçınılmaz felaketinizle yüzleşmek için yavaşça arkanızı döneceksiniz. . .

Güzel prensesler...

King's Quest serisinin sonuncusu olan Mask of Eternity en sonunda geldi. Ama eski oyunları oynayanların alıştığı katıksız Adventure türü oyunlara değil, daha çok Action-Adventure tarzına benzeyen bir oyun olarak hazırlanmış. Mask of Eternity'de baş karakter olan Connor'ın başına gelenlere bir bakalım isterseniz. Zavallı Connor, kötü bir büyücünün Mask of Eternity'yi dört parçaya ayırması ile ülkesindeki her canlı taşa dönüşüyor. Felaketin sebebi olan Mask of Eternity (Sonsuzluğun Maskesi)'nin bir parçası Connor'ın eline geçince, geçici bir süre için bu lanetten kurtuluyor. Ama ülkesini büyünün etkisinden kurtarma görevi de onun üzerine kalıyor. Amacı maskenin parçalarını bulup birleştirmek, ama önünde "minik" engeller bulunuyor. Ülkeyi saran büyünün etkisiyle bütün canlılar taşa, bütün ölüler zombiye, bütün iyi yaratıklar deliye dönüşmüş ve gölgelerde saklanan bütün kötü yaratıklar da ortaya çıkmıştır.

King's Quest - Mask of Eternity, serinin sadık oyuncularını oldukça şaşırtacak. Alıştığımız KQ oyunlarından birçok farklı çünkü. En önemli fark, tamamen Adventure olan KQ serilerinin, bu yeni oyunla biraz Action, biraz FRP ve bolca macera içeren bir karışıma dönüştürülmüş olması. Artık elinize geçirdiğiniz silahlarla düşmanlara karşı savaşıyor, basit bir tecrübe puanı sistemiyle aynen bir FRP oyununda olduğu gibi seviye atlayıp daha güçlü bir hale gelebiliyorsunuz. İkinci farklılık ise, geçmiş tüm KQ oyunları da biraz masalsı ve cıvıl cıvıl, neşeli bir havaya sahipken, MoE'nin tamamen karanlık, korkutucu bir atmosfere sahip olması. Özellikle ölüm sahnelerinin oldukça vahşi ve kanlı bir şekilde ele alınmış olması, serinin bu son oyununu aralarından oldukça farklı bir şekle sokmuş. Benim için hava hoş, bir oyunda kan ve vahşet olması beni germez. Ama King's Quest'in masalsı anlatımına alışmış o-



lan sadık hayranları ne der bilemem.

Yakışıklı şövalyeler...

MoE'de Tomb Raider tarzında grafik yapısı kullanılmış, ama Connor'ın gözünden de görebiliyoruz ki bu çoğu yerde kullanmanız gereken bir özellik (Bakış açıları arasında geçiş yapmak için F2'yi kullanın). Grafiklerin orta düzeyin oldukça üstünde olduğunu hemen belirtelim, karakter animasyonları ilk başta insana odun gibi geliyor, ama bir kere alışınca göze oldukça hoş gelmeye başlıyor. Özellikle de düşmanların ölüm sahneleri. Arkasına sessizce atlayıp düşmanın gırtlağını kesmeler, ölürken kan kusmalar. Evet, bu oyun kesinlikle küçüklere göre değil. Üç boyutlu bir oyunun 3D kartlara destek vermemesi düşünülemez tabii, bu oyun da 3Dfx ve D3D destekli tüm kartları sonuna kadar kullanıyor. Ama bütün grafik özelliklerini açınca, benim 233 MMX ve Monster I'li makinede grafiklerde gözle görülür bir yavaşlama oldu. Daha düşük bir konfigürasyona sahipseniz ve özellikle de 3D hızlandırıcınız yoksa, bu oyunu alırken iki defa düşünün.

Ses müzik olayına gelince, tek kelimeyle mükemmel. Özellikle ilk bölümde etrafta dolaşırken çalan rahatsız edici korku filmi temalı müzik, bir eve girdiğinizde duyduğunuz huzur veren gitar ritmi bu yaşlı kulaklarımı pasını almak için birebir. Bu oyun, müzikler iyi kullanıldığında atmosfere nasıl katkıda bulunacağının en iyi örneklerinden biri. Seslerin ise müzikler kadar kayda değer bir yanı yok, ama kullanılan bütün ses efektlerinin oldukça kaliteli olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Kılıçların çarpışması sırasında çıkan ses, sürünerek ilerleyen zombilerin iniltileri falan, hepsi üst seviyede ve tüm bunlar müziklerle birleştiğinde (bir de karanlık bir odada iseniz) sizi koltuğunuzdan düşürecek kadar gergin bir ortam yaratmayı başarıyor.

Ve ölümcül hatalar

Gelelim oyunun en büyük eksisine: Yükleme zamanları. Bir bölümden diğerine geçerken iyi düşünün, çünkü yeni bir bölümün yüklenmesi minimum beş dakikanızı alıyor. Haliyle ufacık bir şey unuttuğunuz için yeni bir bölümden eski bir bölüme dönmek zorunda kalmak tam bir işkence oluyor. Oyun ilk önce eski bölümü sabitdiskten silecek, daha sonra yeni bölümün sıkışmış halini kopyalayacak ve daha sonra da bunları açacak falan derken, siz bir de bakmışsınız ki torunlarınız sakallarınızı çekiştiriyor. Tamam, bölümler inanılmaz derecede büyük olabilir ve bu yüzden hepsini birden sabitdiskte bulundurmak zor olabilir ama, yine de 15 yıllık Sierra programcılarından, bundan daha iyisini beklerdim.





Sonuç olarak, King's Quest mükemmele yaklaşan ama ufak tefek sorunları da bulunan bir Action Adventure. Hem de ne Adventure, hayatımda gördüğüm en uzun oyunlardan birisi King's Quest. Eğer Strateji Ustası bölümündeki dört sayfalık yere sığmazsa, kalan kısım önümüzdeki aya sarkacaktır, haberiniz olsun.

Hoşçakalın

Genel 8 Puan

KING'S QUEST MASK OF ETERNITY

King's Quest Sierra/Arcade Adventure/ 1 CD

İNCELEYEN	: Sinan Akkol				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 400 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

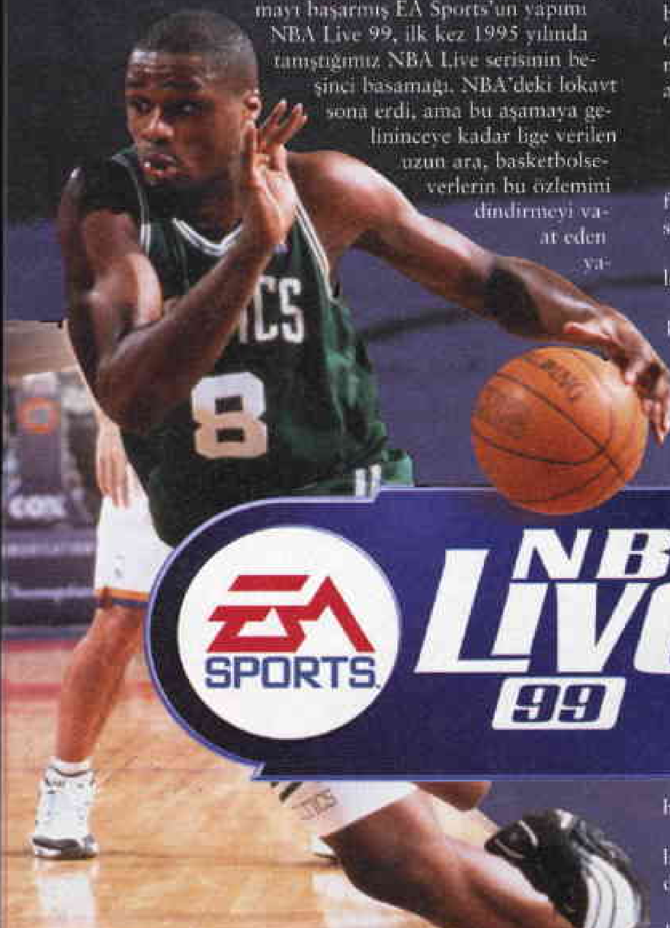
DESTEKLENENLER : ☑ 3Dfx ☑ D3D ☐ Joystick LEVEL CD : Ocak 98

NBA Live 99

NBA'deki lokavt sona erdi ermesine ama, EA Sports'un alanında rakipsiz oyununa ilgi had safhada.

PC sahibisiniz ve üstüne üstlük iflah olmaz bir basketbol fanatiğisiniz. Durum böyleyken emin olduğum bir şey varsa o da ister göklere çıkarayım, ister yerin dibine batırayım tıpış tıpış bilgisayarcınızın yolunu tutup bu oyunu alacağınızdır. İşte bu noktada bana garip gelen yüz milyonlarca hayranı olan bir sporun bilgisayar ekranlarında sadece bir tek isimle temsil ediliyor olması.

Spor oyunlarını tümüyle tekeline almayı başarmış EA Sports'un yapımı NBA Live 99, ilk kez 1995 yılında tanıştığımız NBA Live serisinin beşinci basamağı. NBA'deki lokavt sona erdi, ama bu aşamaya gelininceye kadar lige verilen uzun ara, basketbolseverlerin bu özlemini dindirmeyi vaat eden yapımcı şirketin ekmeğine yağ sürmüş oldu.



Oyuna geçmeden önce küçük bir uyarı yapayım. En ufak kurulum seçeneği 80MB sabitdisk alanı daha gerektirecek ve aksi takdirde birçok sorun çıkaracaktır.

Menülere kuşbakışı:

NBA Live 99'da karşınıza çıkacak ilk değişiklikler her yıl silbaştan hazırlanan ve bu kez son derece gösterişli bir görünüm almış menülerde. Yalnızca oyuncu istatistiklerini görmek istediğinizde karışık bir hal alan bu menülere ana başlıklar halinde bir göz atarsak:

MODE

Quick Start: Bu mod bilgisayar tarafından seçilecek iki takımın mücadelesinde yer almanızı sağlar.

Exhibition: Hazırlık maçları düzenlemeye yarar.

Season: Öncekilerin sonuçlarıyla şekillenecek on sezona kadar devam ettirebileceğiniz bu mücadele oldukça hoş ve hatta bence oyundaki en önemli yenilik. Multiple Seasons ve Career Development seçenekleri oyuncu özelliklerini edit etmek yerine, takımı güçlendirmenin yerinde transferler yapmaktan geçtiği yeni bir sistem yaratıyor. Mevcut ligler veya kendi oluşturacağınız gruplarla 26, 52 veya 82 maçlık sezonlar düzenleyebilirsiniz. EA Sports Ticker seçeneği ile Internet'e bağlı olduğunuz sürece, maç sonuçlarını ve son transferlerle şekillenen kadroları liginize dahil edebiliyor.

Playoff: 1, 3, 5 veya 7 maçla tur atlayanın belli olacağı Playoff'lar düzenleyebilirsiniz.

3PT Shootout: Zamana karşı atışlar yapacağınız üçlük yarışmasına katılabilirsiniz.

Practice: Bu yenilik antrenman sahasında kendinizi denemenizi sağlıyor.

MULTIPLAYER: Çoklu oyuncu seçeneği ile modem bağlantısı, seri bağlantı ve ağ üzerinden maçlar yapabilirsiniz.

STYLE Arcade: NBA Live 99, istenildiğinde ciddi görüntüsünden kurtulup NBA Jam benzeri eğlenceli bir görünüme bürünebiliyor. Maç akışını hızlandırabilmek için oyuncuların yorulmadıkları ve sakatlanmadıkları mevcut kuralların çoğunun uygulanmadığı bir seçenek.

SIMULATION: Maçlar NBA kurallarıyla gerçeğe en yakın şekilde oynanır.

SKILL: Oyunun dört zorluk seviyesi içerisinde en akla yatkını, yapay zekanın ve oyuncu istatistiklerinin maçlara tam olarak yansıdığı Superstar Level. Yine de daha kolay seçenekler oyunu kapana kadar yapacağınız maçlarda Fast Break'lerle dolu bol eğlence sunacaktır.

QUARTER: Çeyrekleri 30 saniyeden 12 dakikaya kadar uzatabiliyorsunuz.

OPTIONS: Müziklerle ilgili bütün ayarlamalar buradan yapılıyor. Saha içi konuşmalar, oyuncuların birbirleriyle diyalogları ve koçun zaman zaman verdiği direktiflerle birlikte motive edici düzeye ulaşmış. Bu efektlerin oluşturduğu boğucu ortam özellikle kendi sahanızda oynuyorsanız farkedilir bir avantaj sağlıyor. Reaksiyonları çoğu zaman beklenenden daha silik kalsa da, taraftarlar top çalmalarda, Fast Break'lerde ve smaçlarda coşuyor.

Müzikler sadece oyun menüleri için hazırlanmış. Bana hitap etmese de techno-funk dinliyorsanız, hoşunuza gidebilir.

Aynı menüdeki diğer önemli seçeneklerden Shoot Control'le atışlarda bilgisayar yardımı alabilir, Speech ile maç anlatımı yerine sadece saha içi konuşmalarla yetinebilir, Slow Motion Dunk'laysa da smaçları ağır çekim



seyredebilirsiniz.

DETAILS: Grafik kalitesini belirleyecek yansımalar, oyuncu ve tribün detayları, çözünürlük, arka plan animasyonları ve ışıklandırmalarla ilgili pek çok ayar buradan yapılıyor.

NBA Live 99 ile birlikte şimdiye kadar hep saha kenarında kös kös oturmasıyla tanıdığımız seyircilere hayat verilmiş. Eski sürümlerdeki donuk resimlerin yerini alan görüntüler, oyuncular kadar kaliteli değil. En azından alkışlayan ve hoplayıp zıplayan ve birbirinden ayırt edilebilen seyirciler var.

RULES: Sertliğe verilecek prim, oyuncunun kaç faulde kenara alınacağı gibi 10 küsur ayar bu menüden yapılıyor.

ROSTERS: Oyunun bu en ayrıntılı menüsü, yeni oyuncular yaratma, bu oyuncularda ve mevcut takımlarda değişiklik yapma seçeneklerini içeriyor.

STATS: Bir diğer karışık menü geride kalan 1997-1998 sezonu ile ilgili bilgilerin yanı sıra, kendi yapacağınız maçlarla ilgili kayıtların tutulduğu yer.

Görünüşe aldanın...

Grafik yönüyle incelendiğinde, bu EA Sports oyununun da yeni standartlar belirleyecek düzeyde olduğu görülüyor. Motion Capture ile hazırlanan oyuncu tasarımları yeni yüz ifadeleriyle birlikte gerçekçilik hissini tamamlıyor. NBA'in bu seneki başarısının en büyük sebebi, akıcı ve gerçekçi animasyonlarsı da, gülerken, kaş çatarken veya sinirli bir şekilde göreceğiniz yüzlerde ufak tefek eksiklikler yok değil. Film kalitesindeki soğuk grafikler zaman zaman çizgi film görselliğini aratabiliyor.

Sahalar ilk bakışta tanınabiliyor ve saha büyüklükleri oyuncularla orantılı.

Rakip, Fast Break fırsatlarını çok iyi değerlendiriyor ve gereksiz pozisyonlarda faul yapmıyor. Asla boşta rakip oyuncu bırakmamanız ve hücumlarınız sırasında boy farklarını da değerlendirmeniz gerekiyor.

Oyunda ince zorluk ayarlarının eksikliği mevcut, bu zorluk seviyeleri arasında büyük uçurumlar yaratmış. Oyuncuların yorulması oldukça uzun zaman alıyor. Değişiklikleri bilgisayara bıraktığınızda, pek nadir oyuncu değişikliklerine tanık olacaksınız..

Bütün bu grafik ayrıntılarına rağmen, 3Dfx varsa oyunda yavaşlama derdi ortadan kalkıyor. Vodoo2'deki renkli ve akıcı grafikler sıkıcı veya eleştirilmesi gereken pek de fazla bir şey içermiyor.



Oyunda tuşları dilediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz ve mevkilere göre tuşların etkileri de belirlenebiliyor. EA Sports oyunları için Game Pad ihtiyacı artık inanılmaz boyutlara vardı. Oyundaki 15'den fazla harekete hükmetmeyi sağlayacak tuşlara hakim olmak biraz zahmetli bir işmiş gibi görünebilir, ama artık yarış oyunlarında bile bu alete gerek var. Özetle en iyi performansı alacak şekilde adam gibi oynamak istiyorsanız, özellikle Gravis Gamepad tavsiye olunur.

Fazla söze gerek yok

NBA hayranı olarak hele bir de bu oyunların kıdemlisi iseniz, karşınızda yine dişinize göre bir rakip bulacaksınız. Sayıları onu bulan kameralarla televizyondan izliyormuş gibi maçlar yapacağınız bu oyun yeni oyunseverlere cazip gelecek pek çok özellik taşımakla kalmayıp, eski sürüm sahiplerini de ikna edecek yoğunluktaki ilavelerle güncelleştirilmiş. Sonuçta NBA Live 99'u satın almamak için hiçbir mantıklı neden kalmıyor.

Oyunda arayıp da bulamayacağınız bir şey varsa, o da Michael Jordan. EA Sports'tan birsürü para istemesi onun oyun dışında bırakılmasına yol açmış.

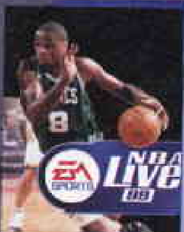
Ne kadar teşekkür etsem azdır!!!

-Yaptığı muhteşem işletim sistemiyle bilgisayarımın durup dururken çökmesine neden olan ve bu yazının Ocak sayısına yetişmesini engelleyen kanlım Microsoft'a.

-Tam Windows'tan kurtuldum derken, klavyem bozulunca bilgisayarımı esirgemeyen ve beni sakinleştirmeye çalışan sevgili arkadaşım Sertaç'a.

-En eften püften mazeretlerime bile inanarak (en azından inanmış gibi gözükerek) işlerin aksamasını benden bilmeyen yazı işleri müdürüme sonsuz teşekkürler. L

Genel **9** Puan



NBA Live 99 EA Sports/Spor/ 1 CD

İNCELEYEN	: Ozan Ali Dönmez	mailme.ozi@mailexcite.com			
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 100 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆

DESTEKLENENLER : ☑ 3Dfx ☐ D3D ☑ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Speed Busters

King Kong'un sizi ezmeye çalıştığı, Jaws'ın ortalıkta dolandığı, her an kafanıza çığ düşebilecek bir yarış oyunu Speed Busters.



İlk bilgisayar oyunlarına baktığımız zaman, karşımıza araba yarışları çıkar. İki araba pistin birinde dolanır durur. Oysa şimdiki yarışlar içinde kafa koparma, soygunculuk, diğer arabaları tuzağa düşürme, vurup kaçma, polise yakalanma, zevk için değil para için yarışmak gibi atraksiyonlar var. Bunlar yapımcılarının oyunlarını ilginç kılabilmek için ekledikleri olaylar.

Speed Busters da böyle bir oyun işte.

Garson menüyü versene yahu..

Fazla ayrıntılı olmayan, sade bir menüsü var oyunun. Başlamak için iki tuşa basmak yeterli, ama biz yine de menüyü bir inceleyelim.

ARCADE: Oyundaki yolların nasıl olduğunu görmek ve arabaları tanımak için bu seçeneğe girmelisiniz. Burada iyice piştikten sonra oyuna başlamanızı öneririm. Bu seçeneğin de kendi içinde bakılması gereken bölümleri var. Bunları da inceleyelim.

CARS: Size uygun arabayı buradan seçebilirsiniz.

PIRATE: Favori arabalarımdan birisidir.

HIZ: Çok iyi

Frenler: Orta düzeyde

Dayanıklılık: İyi

Hızlanma: Çok iyi

ATLANTIS: Orta halli bir araç. Gemi gibi olduğu için arabayı çevirmek biraz zor oluyor ve çok çabuk takla atıyor .

Hız: İyi

Frenler: Orta

Dayanıklılık: İyi

Hızlanma: Kötü

BEL-RAY: Ben çok iyiyimdir, her arabayı kullanırım diyorsanız, seçebileceğiniz bir araba.

Hız: İyi

Frenler: Tutmuyor, tutsa da bir bakmışsınız araba durmuş, yani bir anda freni tutmuş.

Dayanıklılık: Kötü. Bir anda kendinizi direksiyon elinizde, araba parçaları sağa sola dağılmış şekilde bulabilirsiniz.

Hızlanma: Fena değil.

ORION: Küçük tini mini arabanız.

Hız: Diğerlerine göre daha yavaş.

Fren: Fena değil.

Dayanıklılık: Eh işte.

Hızlanma: Eşek sudan gelinceye kadar hızlanır.

Evet arabalarımız bunlar, kafanıza göre takılın.

Mirror: Pist tersine döner, bir anda kendinizi ters yönde giderken bulursunuz. Değişiklik olsun istiyorsanız, bunu yapabilirsiniz, ama bütün dengeniz altüst oluyor (Aynı pistte sağa döneceğinize sola dönüyorsunuz).

Reverse: Yolun ters istikametine doğru devam.

Track: Oynamak istediğiniz yeri sağ ve sol tuşlarla değiştirebilirsiniz.

Ambiance: Hava koşullarını belirleyiniz. Yağmurlu hava, yanında da bir bardak meyve suyu çok iyi gider.

Single Race: Yarışacağınız yol belirli zaman aralıklarına bölünür. Bunların arasında kıyasıya bir yarış yapar ve zamanında yetişemezseniz, Game Over.

Time Attack: Yarıştığınız alandaki en iyi zamanlamayı size gösterir (*Kendinizi ölçmek için mükemmel bir seçenek*).

Time Attack'i seçtikten sonra yeni seçenekler çıkıyor.

Ghost Mode: Hayaletinize karşı yarıştığınız bölüm. Her yeni tura başladığınızda, bir önceki turda oynadığınız oyun karşınıza çıkar. Bunun sebebi, hayalet olarak bir önceki tur performansını görmek istemesidir (Acaba daha mı iyiyim, yoksa daha mı kötü?).

Damage: Araba dağılsın mı, dağılmasın mı ? Seç bakalım (Ben dağılmasından yanayım). Championship'de bunu kontrol edemiyorsunuz. Burada başarılı olmanızı sağlayabilir.

Kupa resmi: Burada yarıştığınız yerler ve kayıt ettiğiniz en iyi dereceler yazılı.

Race: Gazlayın, elinizden geldiği kadar hızlı olun. Yoksa rakipleriniz dibinizde biterler.

CHAMPIONSHIP: Oyunun hası burada. Buraya girdin mi bir daha çıkış yoktur dostum.

"Para için yarışın gişesi". Para kokusu aldınız mı, parmaklarınız kaşınmaya başladı mı, buraya dalma zamanınız geldi demektir.

Shop: Arabanızı seçip onu geliştireceğimiz yer. Birkaç şey dışında her şey paralı (Bilgisayar virüsü bedava). Buraya girdiğinizde elinizde bir kaç bin kredi var, yani araba satın alabilecek kadar. Paranızı artırmaya çalışmayınız, diğer parçaları almaya paranız zaten yetmiyor. Bu yüzden kendinize düzgün bir araba seçmenizi öneririm. Burada Arcade bölümünden kalma seçenekler de mevcut, onlara hiç girmeden diğerlerine bir göz atıyorum.

Upgrades: Hızlandırıcı parçalarınız

(Para bulur bulmaz dalın).

Asistance: Yolu tarif eder (Yeterince Arcade oynadıysanız gerek yok derim). Adam zaten konuşmuyor da, mesela "Abi sola dön", "Az ileride şelale var, oradan aşağı uç, kısa yoldan gidersin" dese gene bir eğlence olurdu şu oyunda dimi?

Car Tuning: Arabanın ihtiyaçları lastik, nitro, araba kokusu, rım rım rım ,...

Oyuna başlamadan önce diğer teferruatlara da bir göz atalım.

Load Game: Kaydettiğiniz araba ile oynarsınız.

Options: Ses ve kontrol ayarlarını yapabilirsiniz. Oyunda Force Feedback ve (*bunu destekleyen Joystick'iniz varsa, oyundaki sarsıntıyı Joystick'te duyabilirsiniz) ve Surround desteği var (Sb LIVE ya da benzeri bir ses kartınız varsa, arkadan gelen arabanın sesini yine arkadan duyabilirsiniz*).

Network: Network kartınız ve oynayacak birkaç adamınız varsa hemen dalın.

Link: Internet, modem ve seri kablodan oynamak isteyenler buraya.

Polis radarına yakalanın

Bunların hepsini belirledikten sonra, oyuna Championship'ten başlayabilirsiniz. Sıradan bir yarış oyunu ile karıştırmayın, ciddi bir şekilde hazırlanmış ve ayrıntıya dikkat edilmiş. Sürekli hızlı olmanız gereken ve kontrolü bir an bile bırakmamanın şart olduğu bir oyun. Kolaylaştıtılmış yerlerde rahat bir nefes alabilir, rakiplerinizi buralarda nitro kullanarak geçebilirsiniz. Polis olan yerlerden mümkün olduğu kadar hızlı geçmenizi öneririm, çünkü parayı hız yaparak polislerden alıyorsunuz.

Çünkü polislerin amacı radarlarının en fazla kaç km. kadar hız algıladığını ölçmek. En hızlı geçen parayı da kapar.

Unutmadan kontrol tuşlarına kısaca bir bakalım.

Yukarı: Gaz

Aşağı: Fren, durduktan sonra geri gitmez. Boşuna geri gidicem diye kasmayınız.

Sağ, sol: Tahmin ettiğinizi biliyorum.

A: İleri vites.

Z: Geri vites (Bunlar vitesi ileri ya da geri alır diyebiliriz).

S: Elfreni.

Boşluk: Nitro. Bu sizin rakiplerinizden uzaklaşmak için veya onları geçmek için kullanacağınız tek silahınız. Championship'te sınırlı, boşa harcamayın derim. Araba haddinden fazla hızlandığı için kontrollerde çok zorlanabilirsiniz. Düzlüklerde kullanmanızı öneririm.

Kısa yolları kullanın

Hemen hemen her şehirde kısa yol bulunuyor, bunları bulunduğunuz konuma göre kullanmanızı tavsiye ederim. Kısa yollar bazen 90 derece dönüş gerektiriyor. Eğer çok hızlı iseniz, kendinizi duvara yapışmış ya da denizin dibini boylamış bulabilirsiniz. Dikkatli olun!! Oyunu zor hale getiren etkenlerden biri de tuzakların kurulmuş olması. Bir anda kafanıza bir kaya düşebilir, keskin baltalar arabanızın yanından geçebilir, yolda arızalanmış araba çıkabilir veya önünüzde kocaman bir lav çukuru oluşabilir. Çoğu zaman bunlardan kurtulmak için bu durumlara katlanmak zorunda kalabilirsiniz. Bir de deniz ve uçurumları unutmamak gerekir. Bu yüzden araba seçiminizi çok iyi yapmalısınız. Bu tür çarpmalar ve düşmelerde araba durmuş olarak oyuna başlıyor. Bu sorunun üstesinden gelebilmek için, çabuk süratlenen, çarpmalardan kolay kolay etkilenmeyen, dayanıklı bir araba seçmeniz iyi olur. Her yarıştan sonra arabanızı onarmayı unutmayın, ikinci yarışta Fred Çakmaktaş gibi olursunuz. Tekerlekler bir yerde, kaporta bir yerde. Diğer parçalar sağda solda. Bu oyunun bitmesi anlamına da gelir, bilginize.







Evet oyun kısaca böyle, değinmediğimiz yerleri de size bırakıyorum. Gerçekten iyi hazırlanmış bir oyun, yarışırken arabadaki sarsıntıyı kollarınızda hissediyorsunuz. Need for Speed oynamaktan bıktıysanız ya da değişik bir tad almak isterseniz, bu oyuna bir bakın derim. İyi oyunlar L

Genel 7 Puan



Speed Busters UBI SOFT/Araba Yarışı/ 1 CD

İNCELEYEN	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 160 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166 MMX	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick LEVEL CD : Kasım 98

Star Wars
Rogue Squadron

X-Wing - Alliance gelinceye kadar siz Rebel pilotlarını tatmin edecek bir oyun mu arıyorsunuz? Doğru adrese geldiniz demektir...



Star Wars, tartışmasız bugüne dek yapılmış en iyi bilimkurgu filmleri serisi, herhalde ilkini çekerken George Lucas bile bu denli büyük bir hayran kitlesi kazanmayı beklemiyordu. Tabii sadece filmleri yapılmadı, çizgi romanlardan tutun da masaüstü oyunlarına dek bu konu akla gelebilecek her şekilde işlendi. Sadece konusu değil bu denli ilgi çeken; kullanılan tiplemeler, gemiler, konunun geçtiği o uzak bir yer ve zamandaki efsanevi galaksi, muhteşem müzikleri, kısacası Star Wars herşeyiyle mükemmel ve ilgi çekicidir. Lucas Arts bu konuda bugüne dek pek çok oyun yaptı, hemen hepsi de oldukça iyiydi. Ancak yaptığı son oyunlardan biri olan Shadows of The Empire ve özellikle de orada yer alan gezegen görevleri oldukça beğeni toplamıştı. Belki de insanlar uzayda geçen savaşlardan sonra toprağa biraz daha yakın olmaktan hoşlanmıştı, sonuçta Lucas Arts programcıları oturup Rogue Squadron diye bir oyun yaptılar. Bu oyunda yine Rebel Alliance tarafından kullanılan araçlarla uçuyorsunuz ve İmparatorluk Donanması karşısında üstünlük sağlamaya çalışıyorsunuz. Ancak bu defa görevler uzayın sonsuz boşluğunda değil, filmlerden aşina olduğumuz o gizemli gezegenlerin yüzeyinde geçiyor. Siz Luke Skywalker rolünü üstleniyorsunuz, ancak tabii ki yalnız değilsiniz, Wedge Antilles gibi filmlerden tanıdığımız pek çok ünlü pilot sizin yanınızda.





Başkaldırının Dayanılmaz Tadı

Oyunun konusunu oluşturan olaylar ünlü Yavin Savaşı'ndan ve Death Star'ın yokedilmesinden yaklaşık altı ay sonra geçiyor. Rebel Alliance o savaşta imparatorluk güçlerine büyük bir darbe vurmuştur, sonuç olarak pek çok yıldız sistemi onlara daha ciddi bir gözle bakmaya ve destek vermeye başlar. Ancak bu zaferin bedeli oldukça ağır olmuştur, çatışmada pek çok tecrübeli pilot ve gemi kaybedilmiş, Yavin üssü boşaltılmış, isyancılar izlerini kaybettirmek için galaksinin dış sınırlarına kaçmak zorunda kalmışlardır. Üstelik artık İmparator ve Darth Vader onları çok daha ciddiye almakta, tepelerine binebilmek için yıldız filosunu güçlendirirken, bir yandan da yerlerini bulabilmek için tüm sistemleri didik didik etmektedir. Ne olursa olsun İmparatorluk Armadası hala çok güçlüdür, göğüs göğüse bir çarpışma Asiler için göze alınamayacak bir olasılıktır. Bu yüzden Luke Skywalker ve diğer seçme pilotlardan oluşan Rogue Squadron kurulur. Bu elit birlik, gerilla savaşı verecek, vur-kaç baskınlarıyla karşı tarafı yıpratmaya çalışacaktır. Hedefler ve görevler büyük bir değişiklik gösterebilir; bir gün taraf değiştirmeyi planlayan bir düşman subayını korurken, bir diğer gün düşman fabrikalarına ani bir baskın yapılması mümkündür. Görevlerin geçtiği yerler ve çevre şartları da buna uygun olarak değişecektir, kimi zaman Kessel gezegeninin derin vadilerinde, kimi zaman da bulutların arasındaki gaz rafinerilerinin etrafında amansız savaşlar pilotları beklemektedir.







Uçuş Bilgisayarı Devrede

Rogue Squadron çalışmak için biraz güçlü bir bilgisayar istiyor, temel sistem gereksinimlerine şöyle bir bakalım. İşletim sistemi her zamanki gibi Windows 95/98 olarak belirlenmiş, NT ise desteklenmiyor. İşlemcinizin en az Pentium 166 olması gerekli, tavsiye edilen ise Pentium 200 ya da P-2 serisinden bir modelin kullanılması. Gereken hafıza 32 MB, fakat eğer Windows 98 kullanıyorsanız, bunun iki katına sahip olmanız performans açısından daha da



iyi olacaktır. Kurulum ve çalıştırma için en az 4x hızlı bir CD-ROM sürücüye, ayrıca HDD üzerinde 55 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacaktır, tabii Windows takas dosyası için her zaman 100 MB kadar boş alanın bulunmasına ayrıca özen göstermelisiniz. Bu oyun oldukça gelişmiş 3D grafiklere ve efektlere sahip olduğundan, ekran kartınızın kapasitesi de oldukça önemli. En az 4 MB hafızalı ve 3D hızlandırma özelliğine sahip bir ekran kartına ihtiyacınız olacak, fakat hemen belirteyim ki başta S3 serileri olmak üzere pek çok orta sınıf ekran kartıyla bu oyunu çalıştırmak hemen hemen imkansız. Bu yüzden 3Dfx Voodoo sınıfı ya da yeni nesil AGP ekran kartlarından birini kullanmanız kaçınılmaz, tabii sürücülerinin doğru kurulmuş olduğundan da emin olmayı unutmayın. Ses kartı ve Mouse gibi standart donanımın yanı sıra, oyunu doğru düzgün oynayabilmek için





iyi bir de analog Joystick gerekli. Her ne kadar klavye ve Mouse ile oynanabiliyorsa da, bu şekilde bir bölüm bile geçebilmek için sihirbaz olmanız gerekir. Eğer elinizde varsa, oyun Force Feedback cihazlara tam destek sağlıyor, rahatlıkla kullanabilirsiniz. Rogue Squadron tek kişilik bir oyun olduğundan herhangi bir Multiplayer desteğe sahip değil, bu yüzden de ilgili ekipmana ihtiyaç duyulmuyor.



Pilotun El Kitabı

Bu oyunda beş farklı Rebel Alliance savaş uçağını kullanma fırsatı bulacaksınız, tabii her birinin kendine has özellikleri var. Her görevden önce hangara gidiyor ve aracınızı seçiyorsunuz, ancak genelde her görevde belli bir tür aracı kullanmaya mecbursunuz, çünkü görevler buna uygun biçimde hazırlanmış. İşte araçlar ve özellikleri:

X-Wing: Gerçek kod adı Incom T-65 olan, fakat pilotlar arasında X-Wing olarak tanınan bu araç, dört lazer topu, iki proton torpidosu tüpü ve güçlü kalkanlarla donatılmıştır. Yüksek manevra kabiliyeti sayesinde pek çok zor durumdan sağlam çıkabilir. Arka kısımda bulunan R2 ünitesi ise genel bakım ve onarımdan sorumludur. R2, çok ağır olmadığı sürece, hasarları tamir edebilir. Ancak hasar göstergeniz en sondaysa, büyük ihtimalle o da devre dışı kalmış olacaktır. Bu araç bazı özel görevler için farklı tipte bir silahla donatılarak kullanılabilir.



Y-Wing: Çok eski ve modası geçmiş bir tasarıma sahip olan Y-Wing, Alliance tarafından hâlâ kullanılmaktadır. Manevra kabiliyeti yok denecek kadar azdır, ancak zırh ve kalkanları inanılmaz derecede güçlüdür. İki lazer ve hedefleri felç etmek için kullanılan iki adet ion topu taşıyan Y-Wing, bunun dışında çok miktarda savaş başlığı ile de donatılmıştır. Özellikle havadan yere bombaları sayesinde büyük ve zırhlı hedefleri bile kolayca haklayabilir. Bu araçta da bakım ve onarımdan sorumlu bir R2 ünitesi mevcuttur.



A-Wing: Alliance tarafından özel olarak dizayn edilmiş olan A-Wing kelimenin tam anlamıyla bir av kuşudur, yüksek sürati ve manevra kabiliyeti sayesinde savaş alanında hava hakimiyetini rahatlıkla ele geçirebilir. Ancak bu çevikliğin bedelini zayıf bir zırh ve kalkanlara sahip olarak ödediğinden, pilotunun gözünü daima dört açması gerekmektedir. İki lazer topu ve iki füze tüpü taşıyan A-Wing yer darlığından dolayı bir R2 ünitesine sahip değildir.

Airspeeder: Incom T-47 Airspeeder aslında bir uzay aracı değil, çok düşük atmosferik uçuş için tasarlanmış bir yer destek aracıdır. Sonuç olarak çok yüksek irtifalara çıkamaz ve diğerleri gibi manevralar yapamaz, mesela takla atmak gibi. Ancak özellikle yan hava frenleri kullanılarak yapılan dönüşlerde inanılmaz derecede çeviktir, neredeyse olduğu yerde dönebilir. Orta halli bir zırha sahip olan T-47 herhangi bir kalkan jeneratörü taşıyabilecek kadar büyük değildir. Ancak oldukça güçlü iki lazer topu bulunan aracın, AT-AT türü araçları devirmek için kullandığı bir de kablolu zıpkın topu mevcuttur.

V-Wing Airspeeder: V-Wing esasen T-47'nin çok daha gelişmiş bir versiyonu sayılabilir. Ancak ondan çok daha yüksek sürate ve acil durumlarda bu sürati ikiye katlayan bir Booster siste-



mine sahiptir. Hafif bir zırh taşıyan ve yüksek manevra kabiliyeti bulunan V-Wing'in kalkan jeneratörü bulunmaz. Ana silah olarak kullandığı lazer topların yanı sıra, geniş bir alanda etkili olan salkım füzelere de sahip olan V-Wing, çok yüksek manevra yeteneği ve küçük boyutları sayesinde vurulması zor bir hedeftir.



Oyunda karşınıza standart İmparatorluk yer ve hava araçları çıkacaktır, bunun dışında bazen bir binayı uçurduğunuzda elmas şeklinde bir ikonla karşılaşabilirsiniz, bunları mutlaka toplayın, çünkü size yeni ve güçlü donanım teknolojileri kazandıracaklardır. Ayrıca her düşmanın zayıf bir noktası olduğunu ve bazılarının ancak belirli bir şekilde üstesinden geleceğinizi unutmayın.



Mesela AT-AT'lar bacaklarına kablo dolanarak, enerji alanıyla çevrili binalar ise jeneratörün yeri bulunup imha edilerek etkisiz hale getirilebilirler.

Head-Up-Display

Oyunda araçları dışarıdan ya da kokpitin içinden kullanabilirsiniz, her aracın kendine has 3D bir kokpiti var. Oyun X-Wing tarzı bir simulasyondan ziyade, Incoming tarzı özellikler taşıyan bir Action olarak tasarlanmış, bu yüzden kontroller az ve anlaşılması kolay. Kokpitte üç ana gösterge mevcut; solda hasar durumu, ortada radar ve sağda silah göstergesi bulunuyor. Kısıtlı bir alanı ve orada bulunan herşeyi radarda renk kodlarıyla görebilirsiniz; yeşil dost, kırmızı düşman ve mavi tarafsız demektir. Ayrıca size bir sonraki hedefinizi radar ekranında beliren kahverengi işaret gösterecektir. Bu kısmı aracın önüne doğru çevirecek şekilde uçarsanız, hedef bölgeye varırsınız. Bir görev esnasında verilen işi bitirdiğiniz anda, ara sahne girecek ve bir sonraki amacınız belirecektir.

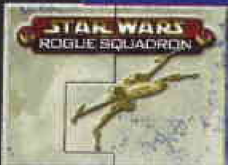
Oyundaki tüm ara sahneler oyun grafikleriyle yapılmış ve atmosfere büyük katkıları var. Doğrusu hem grafik hem de kurgu açısından oyun atmosferi gerçekten güzel, birkaç görev içinde olaya tamamen ısınıyorsunuz. Evet, görevler ve olayların oluş sırası kesinlikle değişiklik göstermiyor, ancak oyunu bu haliyle bile bitirmesi oldukça zor. Bir de her görevde herşey tamamen değişseydi, işler altından kalkılmaz bir hal alırdı doğrusu, o yüzden pek de şikayetçi değilim. Grafiklere ve efektlere gelince, tek bir şey söyleyeceğim, ilk AT-AT ayaklarına doladığım kabloyla yere yapışıp patladığında kendimi zafer çığlıkları atmaktan alamadım, adeta filmin içinden bir sahneyi yaşıyor gibiydim. İşte o denli gerçekçi grafiklere ve atmosfere sahip bu oyun, tipik Lucas Arts kalitesini taşıyor.

Lazer Yağmuru

Ne var ki genelde müzikler ve özellikle de açılış müzikleri için aynı şeyi söylemek mümkün değil, bu oyuna yakışmayacak midi müziklerini kullanmak hangi akıllının işiydi acaba? Aklınızda bulunsun, müzikleri kapatmak oyun performansını oldukça yükseltiyor ve üstelik atmosferden de pek fazla birşey kaybettirmiyor. Yapay zekaya gelince, özellikle bu konuda Action özellikleri ön plana çıkıyor. Dost ve düşman kuvvetler genelde en yakın tehditle değil, uğraşmaları gereken unsura uğraşıyorlar. Düşman araçları ve özellikle de yer taretleri yine o denli kötü sayılmaz, ancak dost kuvvetler işin büyük kısmını size yıkmaktan gayet memnunlar. Bazen insanı isyan ettirecek kadar beceriksiz olabiliyorlar, neyse en azından çok kolay vurulup düşmüyorlar. Oyunda belli kriterlere göre değerlendiriliyor ve buna göre rütbe alıyorsunuz unutmayın, ancak bu rütbeler size sadece ekstradan puan kazandırıyor, bu da öyle pek fazla önemli sayılmaz, en azından benim açımdan. Yine bence oyunun atmosferinden çalan en önemli unsur tıpkı Arcade oyunları gibi belli miktarda "can" sahibi olmanız, hakkınız bitene dek vurulup tekrar dirilebilirsiniz, bu bana biraz saçma geliyor. Fakat oyunun ne denli zor olabileceğini düşününce fazla da şikayet ettiğim söylenemez hani. İlk görevleri oynarken bir diğer takıntım da oyun alanının biraz kısıtlı olduğu yönündeydi, tüm harita bir kutu gibi tasarlanmış ve sınırların dışına çıkamıyorsunuz. Ancak emin olun ki görevler ilerleyip işler zorlaştıkça, insan bunu hissedecek fırsat bulamıyor, üstelik haritaların boyutları da gittikçe daha genişliyor. Dediğim gibi, bu oyunun havasına girebilmek için baştan birkaç görevi geçene dek beklemek gerekli, kaldı ki onlar da biraz alıştırma olsun diye nispeten basit tutulmuşlar. Neyse, sonuç olarak Rogue Squadron alınmaya değer bir oyun, aşırı simulasyon saplantılı olanlarımıza biraz yüzeysel gelebilir, ancak gerek görevlerin zorluğu ve gerek fizik kurallarının doğru bir biçimde oyuna yansıtılmış olması, bu oyunu usta pilotları bile zorlayacak hale getiriyor. Star Wars tutkunu olmasanız bile alıp oynayın, böyle sağlam yapım her zaman bulunmaz.



Genel 9 Puan



Rogue Squadron Lucas Arts /Shoot Em Up/ 1 CD

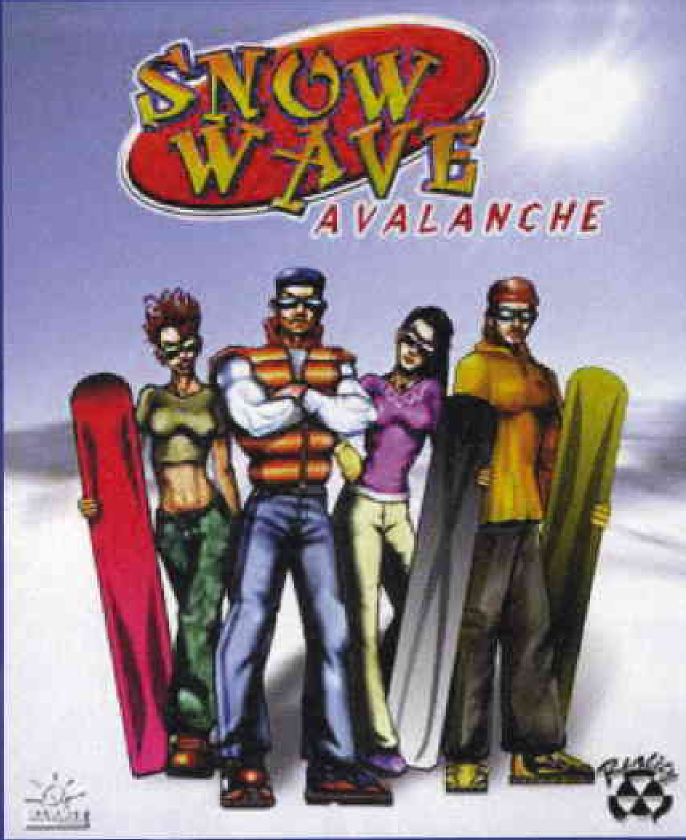
İNCELEYEN	Storm Guard				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	55 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★☆
İŞLEMCİ	Pentium 166	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★☆☆
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	Yok	ATMOSFER	★★★★★★★★★☆
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Snow Wave

Avalanche

Gerçekten kaliteli olan kış sporu oyunları çok sık gelmiyor. Neyseki Snowwave, türündeki diğer oyunlardan çok daha kaliteli.



Hatırladığım kadarıyla 1990'ların başında Ski or Die adlı bir oyun çıkmıştı piyasaya. Bu oyun o zamanlar pek de tanınmayan bir spor dalını ele alarak listelerde bir numaraya oturmuştu. Kayaktan Snowboard'a, lastik üstüne oturarak yarışmadan kartopuyla adam vurmaya kadar kar ile ilgili birçok oyun burada bulunuyordu. Ama oyunseverler genelde oyun içinde en çok iki bölüm üzerine odaklanmışlardı. Bu iki bölümün ilki dik bir pistten, rampadan metrelerce yukarı zıplayarak, akrobatik hareketler yaptıktan sonra, yere düzgün bir şekilde inmekten oluşuyordu. İkinci bölüm ise, Snowboard yarışının farklı bir türüydü. Bu güzel oyunun piyasaya çıkmasının ardından beş yıldan fazla bir zaman geçti, ama ben Snowboard'dan sonra bu tarz bir oyunun piyasaya çıktığını hatırlamıyorum, taa ki Intense Entertainment Interactive adlı İspanyol şirket bu iki bölümün hoş bir karışımı olan Snow Wave Avalanche'ı piayasaya sürene dek.

Seatbelt

Şu karın bol olduğu kış aylarında, kayak tutkunu olup da tatil merkezlerine gidecek parası ve vakti olmayanlar için (Ben!) neler yapabilirler acaba, diye kara kara düşünürken, gözlerim bir anda kapağında Snowboard yapan birinin resmi olan Snow Wave Avalanche'a kitlendi (Bundan sonra oyuna kısaca s.w.a. diyeceğim). İçimden "Allahım inşallah şöyle güzel, tatmin edici, zevkli bir oyundur da, kayak ihtiyacımızı biraz olsun giderir" diyerek, CD'nin arkayüzünü çevirdiğimde, "Senin ilacın benim" diye bağıran bir oyunla yüzyüze geldiğimi anladım.

Crail Air

Gelelim oyunun istediklerine. Aslında bu oyunun öyle çok üstün bir konfigürasyon isteği de yok, sadece 3D Hardware Acceleration için tutturuyor, "Onsuz çalışmam kardeşim" diyor. Desteklediği 3D Chipset'ler; 3Dfx, Power vr, S3 Virge, Nvidia Riva 128, ATI 3d Rage Pro, Rendition Verite ve Matrox. 3D Hardware'inizin en az 4MB hafızaya sahip olması gerekiyor. Bunun yanında, Pentium 100, 16 MB RAM ve 4x CD-ROM gibi cüzi bir sistem isteyen bu oyunun, Pentium 133, 32 MB RAM ve 12 MB'lik Voodoo2'li bilgisayarımda full performans çalışması beni mutlu etti. Oyun grafiksel açıdan her Board'cu için 700 ve tüm oyunda yaklaşık 35 bin poligon olmak üzere, saniyede 30 Frame oynatmak üzere hazırlanmış.

Oyunun en ilginç yanı ise, Install etmeye gerek olmaması. Yani CDyi takıyorsunuz ve hiç zahmetsiz oyuna başlıyorsunuz. Sadece CD'yi ilk taktığımızda, teste benzer bir olay oluyor o kadar. Bu testten sonra, özellikle 3D ayarlarını sisteminize göre yapın ki, oyundan tam performans alabilesiniz.

Melancholy

Oyunu çalıştırdığımızda, şöyle güzel, gaza getirici bir demo karşımıza çıksın da şenlenelim istiyoruz. Ama çok bekliyoruz, çünkü oyun dil seçiminden hemen sonra menülere geçiyor.Bu çeşit oyunlarda demonun eksikliği göze batıyor, ancak yapacak bir şey yok. Oyunun güzel olması dileğiyle, ana menülere geçiyoruz. Ana menülerin arka planında sürekli olarak oyundan kaydedilmiş görüntüler gösteriliyor. Bu göze hoş geliyor tabii.

Kısaca menüleri açıklıyorum:

Boardercross: Slalom şeklinde ilerlemeli Snowboard yarışı.

Big Jump: Tek ama büyük olan bir rampadan kendi başımıza akrobatik hareketler deneyebileceğimiz bölüm.

Big Jump Races: Daha uzun olan,



hem yarışıp hem de hareketler yapabileceğimiz pistler (Benim seçimim).

Xtreme Tour: Sırasıyla slalom yarışı ve diğerlerinin topluca bulunduğu bölüm. Her alanda en iyiyim diyenler için.

Multiplayer: Modemden, Serial Cable'dan ya da ağdan, maksimum



dört kişiye kadar oynayabilme imkanıyla, gerçek şampiyonun kim olduğunu kanıtlayın.

Configuration

Bu menüde oyunun ayarlarında şöyle değişiklikler yapabiliyoruz:

Surfer Detail: Sörfçünün ayrıntılarını 700 poligondan 400 poligona indirebilme imkanımız var. Eğer oyundayken bilgisayarınız yavaşlıyorsa, düşük çözünürlüğü seçmeniz performansınızı artıracaktır.

Drawing Distance: Oyundaki gölgeleri açma ve kapatma işlemi buradan yapılıyor. Oyun sırasında daha fazla Frame için Off haline getirin.

Snow Trail: Sörfçünün arkasında bıraktığı kar izlerini açar veya kapar. Yine daha fazla Frame için Off haline getirin.

Music: Müzik ayarının yapıldığı seçenek.

Fx: Ses efektlerinin ayarının yapıldığı yer.

Difficulty: Zorluk derecesinin ayarlandığı bölüm.

CD Track: CD üzerindeki şarkılardan istediğimizi seçebiliyoruz. Fakat benim size tavsiyem, müziği kapamanız yönünde olacaktır.

Herhangi bir seçeneği tercih ettikten sonra, karşımıza iki kadın, iki erkek olmak üzere değişik özelliklere sahip, seçilebilir toplam dört sörfçü geliyor. Sörfçüyü seçip, üzerindeki giysilerle de biraz oynadıktan sonra, üç değişik yarış moduyla karşılaşıyoruz.

Ghost Chase

Bu bölümde, aslında tek başınıza yarışıyormuşsunuz gibi geliyor, ama aslında kendinize karşı yarışıyorsunuz.Bu da demek oluyor ki, her defasında kendinizi biraz daha geliştirmeniz şart (Bilgisayarın kolay yarıştığından yakınanlar için)

Time Attack

Zamana karşı yarışın yapıldığı bölüm.

Surfer Rules

Burada ise bilgisayarın yönettiği diğer üç sörfçüye karşı yarışıyoruz.

Shifty

Pek de uzun sürmeyen



yüklemeden sonra oyuna başlıyoruz. Grafiklerin gerçekten vaadedilen gibi mükemmel olduklarını söyleyebilirim. Şu ana kadar gördüğüm spor oyunları arasında grafik yönünden en iyisi sayılacak S.W.A.'da karakter çizimleri üzerinde epey uğraşmışlar. 3Dfx'in bütün nimetlerinden yararlanan bu oyunun oynanabilirlik yönünden de söylenen kaliteye ulaştığı anlaşılıyor. İlk başlarda hareketleri yapamadığınız için edindiğiniz kötü izlenim, hareketleri yapmaya başlayınca oyunu son derece zevkli hale getirdi.

Bu kadar iyi ve övücü laftan sonra şimdi gelelim, pek de az olmayan eksi yönlere:

Müziklerden bahsetmiş miydim? Oyunun müzikleri için Matamala adlı plak şirketiyle anlaşmışlar. O rezil şarkıları oyunla nasıl bağdaştırmışlar bilemiyorum, ama bir de utanmadan şarkılar için güzel demeleri gerçekten çok komik geldi.Sizin de benim gibi, yakınlarda bir yerde müzik setiniz varsa, kendi kafanıza göre havaya girebileceğiniz bir parça koyun ve oyunun müziğini kapatın. Bir de oyun sırasında mp3 çalınabiliyor, ancak o zaman oyunun performansı epey bir düşüyor.

Gerçekliğe gelince, Big Jump Racing'de rakiplerinizin bazılarının 30 metre yükseğe zıplamaları doğrusu bana biraz saçma geldi. Onun dışında slalomda rakiplerinizin çok üstün yarışmaları rahatsız edici bir durum. Oyunun herhangi bir yerinde düşerseniz, rakiplerinizi yakalama olasılığınız epey düşüyor. Oyundaki en büyük eksik ise, adamların sevinç gösterileri olarak gösterilebilir. Birinciyle üçüncünün aynı şekilde sevinmeleri gerçekten çok saçma ve atmosferden kopmanıza sebep oluyor.

Method

Sonuç olarak şöyle bir toparlarsak, üretici şirketin oyunu kış sezonuna yetiştirme telaşı yüzünden oyunda bazı yerler eksik kalmış. Ama ne kadar eksiği olsa da, türünün ilk ve tek örneği oluşu bu oyuna çok büyük bir artı kazandırıyor.

Not: Siz bu yazıyı okurken, muhtemelen EA Sports'un X Games Pro Boarder adlı aynı tarz oyunu piyasaya



çıkmış olabilir. Bu yüzden o oyuna da bir göz atmanızı tavsiye ederim.

S.W.A.'nın mükemmele yakın grafikleri ve üstün sayılabilecek oynanabilirliği Arcade tarzı oyunseverlerin kayak ihtiyacını belirli bir süre karşılayabilecek kapasitede. Ama eğer seçici bir oyuncuysanız, EA'nın X Games'ine kadar kar aşkınızı bastırmanızı tavsiye ederim.

Oyun sanki Playstation oyunlarını anımsattı. Install yok, arabirim yetersiz, ayrıntısız Arcade oyunu işte. Zevkli ve grafiklerinin iyi oluşu bu oyunu biraz olsun ayakta tutabilen özellikler. L

Genel 7 Puan



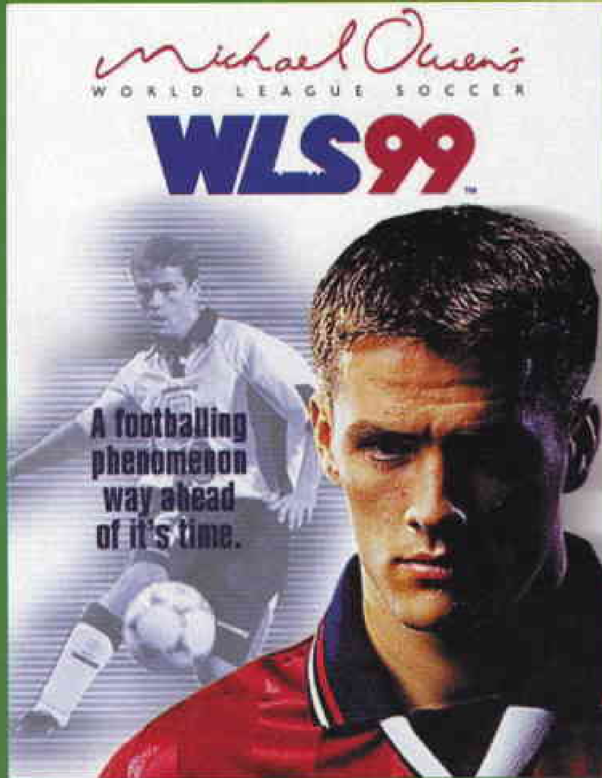
Snow Wave Avalanche

Midas Entertainment /Spor/ 1 CD

İNCELEYEN	: Burak Hun				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 0	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Michael Owen's World League soccer



FIFA ile aynı zamanda ona rakip olacak bir oyun hazırlamak büyük cesaret doğrusu (Ben bu oyunun '98 sürümünü 3 ay önce tanıtmamışmıydım yaa?).

-Ozzaaan. Bak ne getirdim sana!

-Çekil git Sinan olm başımdan ya! Bırak da ağız tadıyla bir iki maç daha çevireyim şu FIFA'da.

-Bak ama bi şu CD'ye.

-He WLS 99 mu ? İyi güzel! Dur hele şu maç bitsin de. Adama bak hasta mıdır nedir?

-Kodurtma bana kafayı. Sana bi karete yaparım görürsün. O da futbol bu da futbol işte.

-Tamam tamam. Masanın üstüne bırak. Bi çaresine bakarız.

-SEN ONU YARINA KADAR YAZMA DA BEN SENİN......

Emir Büyük Yerden!

İşin şaka tarafı bir yana, tam da kendimi FIFA'ya iyice kaptırmışken, yeni bir futbol simulasyonuyla karşılaşmak beni oldukça şaşırttı. Emir büyük yerden olmasaydı FIFA'dan vazgeçmezdim ya! PC'ler için '98 sürümünü 3-4 ay önce tanıtmamız yapımcıların oyunu tam olgunlaşmadan piyasaya sürdükleri izlenimini uyandırdıysa da, öyle ya da böyle, WLS 99, EIDOS ve Silicon Dreams şirketleri tarafından hazırlanmış. Oyunseverlerin ilgisini çekmesi umuduyla ismin başına eklenen Michael Owen's ibaresi, futbolcu tasarımlarının Fransa 98'in bu genç yıldızı kullanılarak hazırlandığı anlamına geliyor. Tabii bir de demo sonunda "Biz yaptık güzel oldu. Alın oynayın." benzeri öğüdü de onun ağzından dinliyoruz.

Kısa adıyla WLS 99; İngiliz, İskoç, Alman, İtalyan, İspanyol, Hollanda ve Japon liglerinden 150'nin üzerinde kulübü içeriyor. FIFA'daki gibi hor görülmememiz sayesinde 44 millitakım arasından ay-yıldızlı formayı seçmek de mümkün. Önceki sürümün en olumlu yanlarından olan ve oyunun ömrünü uzatmayı hedefleyen lig ve turnuva seçenekleri aynen korunuyor. Milli takımlar düzeyinde Dünya Kupası müsabakaları yapacağınız International Tournament, beş turlu, eleme usulü bir turnuva olan Arcade Cup, favori takımınızın liginde mücadele vereceğiniz Season seçenekleri, hazırlık maçları düzenlemeye yarayan Exhibition ve tek kale frikik, korner, penaltı antrenmanları Practice bunların en önemlileri. Ama esas can alıcı özellik, farklı ülke ve liglerin takımlarını da biraraya getirebileceğiniz Custom League seçeneği.

Oyundaki ufak tefek yenilikler hoş ve dikkat çekecek kalitede olsa da, kökten değişikliklerle karşılaşmayacaksınız.

Yine de ilkini oynayamadığınızı varsayarak, menüler eşliğinde göze çarpan özelliklerden bahsedeyim:

OPTIONS: Sound/ Music: Menü müzikleri CD kalitesinde. Buna rağmen bunları yok saysanız daha iyi. İğrenç! Ööykk!

Commentary: Yorumlar Peter Brackley ve Ray Wilkins tarafından yapılıyor. Takım ve oyuncu isimlerini de anlatımlarına dahil eden spikerlerin bu sayede oyuna hakim olsuğunu söyleyebilirim.

Crowd: Rengarenk tribünler, ıslık çalıp, tezahürat yapan; bunun da ötesinde sürekli hoplayıp zıplayan taraftarlarla dolu.

SFX: Efektler oldukça gerçekçi, ama örneğin oyuncular topa vurduğunda çıkan ses yumruk yemiş adam seslendirmesini andırıyor.

Stereo: Sesleri mono olarak midi kalitesinde dinlemek yerine, Stereo veya Dolby Surround yapabilirsiniz.

Game Rules: En üstteki End seçeneği ile normal süresi beraberlikle sonuçlanan maçlarda galibin 120 dakikada mı yoksa altın golle mi belirleneceğini seçebilirsiniz. Game Duration, maç süresini 5-90 dakikayla sınırlayabilir, aynı menüde ofsayt ve faulleri kapatabilirsiniz.

Controllers: Herhalde artık Sensible Soccer'dan başka kontrollerin iki tuşla yapıldığı oyun kalmadı. 23 farklı hareketi sağlayan yön tuşları dışındaki dokuz tuşu nasıl kontrol edeceğimiz merak konusu. Çok şükür tuşlar ayarlana-





biliyor. Bunu söylüyorum, çünkü oyun bu yönüyle ilk durumda solaklara yönelik şekilde hazırlanmış. Çoğu kez alışma evresi şut, ikili mücadele, göğüs kontrolü, depar, duvar ve kanat pasları için gözünüzü ekrandan ayırmanıza ve fellik fellik tuş aramanıza yol açıyor. Kısaca 6 tuşlu Joypad önerilir. Beni en çok çıldırtan şey, oyuncuların dururken pas verememesi. Orta yapmanız gerektiğinde tuşlara yapılan son ilaveyle ceza sahası içini birkaç saniyeliğine görebilirsiniz.

Diğer seçenekler

Environment: Farklı tasarım ve dolayısıyla farklı atmosferlere sahip 11 stat arasından seçim yapmak istediğinizde müracaat bu menüye.



Pitch: Normal, karlı, buzlu, çamurlu, kuru ve yağmurlu zemin seçenekleri görsel etkileyiciliğin dışında direkt olarak oyununuzda da belirleyici rol oynuyor.

Kick Off: Gün ortası, öğleden sonra ve gece maç yapmanın ışıklandırma efektlerini ve gölgeleri ön plana çıkarmaktan başka ne gibi bir faydası var; bunu anlayamadıysam da, FIFA'da varsa neden burada olmasın?

Miscellaneous Replays: Oyun içi kameralardan farklı olarak tekrarlar, serbestçe hareket ettirebileceğiniz kamera açıları ve gollerin kaydedilebilmesi hoş da, Mouse kontrolünün noksanlığı yüzünden seyir işkenceye dönüşüyor. Tekrarlar, oyuncuların, hakem üçlüsünün gözünden izlenebiliyor. Kısa tutulması ise bir hata.

Game Speed: FIFA'ya 99 sürümüyle eklenen WLS'ın bu eski özelliği sayesinde oyunu daha akıcı hale getirebilirsiniz.

Display Refs: Bu da pek gerekli değil, ama ileride sıkıcı bir tekrara dönüşecek kart gösterimi sırasında hakemi kapatabilirsiniz

Hep Aynı Nakarat

Player Names: Türk milli takımıyla oynarken kalecinin isminin Rüştü yerine Rosto olması ne kadar hoşunuza giderdi? Yine oyuncu isimleriyle ilgili anlaşmalar yapılmadığından, isimleri değiştirmenizi sağlayabilecek bu ayrıntısız menüye ihtiyaç duyulmuş.

Load&Save Options: Menülerin karışıklığı gözönüne alındığında, oyuna her girişte ayarlamalar yapmak istemiyorsanız kayıtta fayda var.

Set Details: Screen Resolution: Dört farklı ayar, dört farklı çözünürlük. Bilgisayarınızın gücüne güveniyorsanız, 800*600'e çıkabilirsiniz.

Player Details: İlk başta da anlattığım üzere, Motion Capture teknolojisinde Michael Owen'ın damgası var. Grafikler gerçekçi ve hareketler de oldukça yumuşak. Oyuncular; yüz, saç ve boyları dışında forma arkası isimlerle birbirinden ayırt edilebiliyor.

Stadium Detail: Canlı renkler ve gerçekçi zemin taraftarlarla birlikte atmosferi tamamlıyor. Saha kenarındaki dönen reklam panoları ve antrenman maçlarının düzenlendiği etrafı tellerle çevrili sahalar diğer ayrıntılar.

Shadow Details: Gölgelendirmeler maç saatine göre şekilleniyor.

Video Walls: Stadın köşelerine yerleştirilmiş dev ekranlar maç boyu animasyonlarla büyük olasılıkla oyunun grafik yükünü kaldıramayacak olan bilgisayarınıza bir tokat daha vuruyor.

Screen Update: Ekran yenilenme hızı saniyede 60 kareye çıkıyor.

Güzel grafikli oyun oynamanın altın kuralı olan 3Dfx kartının gerekliliği yine bazılarının canını sıkabilir. WLS 99'un Direct3D desteği ile nasıl süründüğünü tahmin etmek bile istemiyorum.

Yapay zekaya gelince; işinizi zorlaştıran bu erken değil, kontroller.



Rakipleriniz agresif futbol oynamasa da, benzerleriyle kıyaslandığında hiç de akıcı olmadığını göreceğiniz oyun, FIFA'da on pas yapacağınız sürede topun sadece bir kez ayak değiştirmesine izin veriyor.

Taktik ayarları, saha içi genel diziliş dışında, savunma ve hücum futbolu arasında seçim yapma, oyuncuların teker teker durmaları gereken yerleri belirleme gibi birkaç basit ayar içeriyor.

Yanlış Zamanda Yanlış Yerde

WLS 98'de parmak basırğım bazı problemler yine önünüze çıkıyor. Karşı karşıya pozisyonlarda başarılı olan kaleciler, serbest vuruşlarda topu sürekli içeri alıyor.

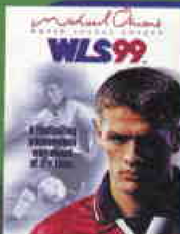
Maç sonrası istatistikleri, her oyuncuyu ayrı ayrı değerlendirdiği için FIFA'dan daha başarılı. Sarsılan ağlar



gibi ufak tefek tamamlayıcı ayrıntılar, Mouse desteğinden yoksun sinir bozucu menülerine rağmen oyunu sıradanlıktan kurtarabilmiş. Aynı bilgisayarda dört oyuncuya karşılıklı oynama fırsatı veren WLS 99, Multiplayer desteği içermeyerek beni bir kez daha şaşırttı.

FIFA artık sizi kesmiyorsa, alınması düşünülebilir diyeyim ama, rakibinin başarısından çok gerilerde kalmış bu oyundan fazla birşey beklemeyin. L

Genel 7 Puan



WLS 99 Eidos/Spor/ 1 CD

İNCELEYEN	: Ozan Ali Dönmez	mailme.ozi@mailexcite.com			
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 5 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : ☑ 3Dfx ☐ D3D ☑ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Kısa Kısa

Parlayan herşey altın olmadığı gibi, parlamayan herşey de kötü değildir. İşte bu bölüm de iyi oyunu kötüden ayırmanıza yardımcı olmak için var!

TOM CLANCY'S RUTHLESS.COM

Bilgisayar yazılımı piyasası diğer alanlara göre çok acımasızdır. Özellikle yeni bir şirketin piyasada tutunması çok zor; Microsoft, Intel gibi devler yenileri çıtır çıtır yer. Bu acımasız piyasada ne gibi dalavereler döndüğünü öğrenmek istiyorsanız, ruthless.com sizin oyununuz olabilir. Rainbow Six'i yapan Red Storm Entertainment'ın, yine Tom Clancy ile ortak çalışma içinde yaptıkları ruthless.com, oldukça ilginç bir sıralı strateji. Satranç tahtası benzeri bir alanda oynanıyor. Her turn şirketinizdeki yönetici sayısına göre farklı sayıda emir verebiliyorsunuz. Yeni ürün yapmak, büyük bir reklam kampanyası başlatmak, yeni bir bina yapmak, rakıp şirketin bilgisayar ve güvenlık sistemlerini sabote etmek gibi altmışın üzerinde emir verme şansına sahipsiniz.



Ruthless.com'un grafikleri için pek iyi diyemiyeceğim. Sabit bir alan üzerindeki binalar, aralarındaki renkli kareler ve rakip şirketlerin başına gelenleri bildiren bir ekranın dışında, grafiklerde sizi çekecek bir şey yok. Ama oyunun esas çekici yanı insanda oluşturduğu hırs. Kendinizi gerçek bir yazılım şirketinin yöneticisi gibi hissediyor, tam pazarın büyük bir kısmına sahip olmuşken ortaya çıkıveren minik bir şirketin sizi alaşağı etmesi sinir yapıyor. Farklı amaçlarınızın olduğu altı farklı senaryo ve piyasanın yüzde 75'ini dört Turn boyunca elinizde tutmanızın gerektiği bir kampanya modu var. Görev sayısı az gelebilir, ama oyunun ne kadar zor olduğunu göz önüne alırsanız aslında öyle olmadığını göreceksiniz. Oyunun müzikleri ise vasat, her şirketin farklı müzik ve grafik temaları var, ama bunlar oyuna bir şey katmıyor.

Eğer şirket yönetimine ilginiz varsa, ruthless.com piyasanın ne kadar acımasız olduğunu göstermek açısından birebir.

Firma : Red Storm Entertainment
Tür : Strateji

7

NEWMAN-HAAS RACING

Son zamanlarda gelen çoğu yarış oyunu, F1 yerine CARTING yarışlarını konu almakta. Bunun nedeni belki F1 yarışlarının yaşanan skandallardan sonra eskisi gibi ilgi çekmemesi, belki de CARTING yarışlarının hafif sürtmelere, makaslara izin vermesinden doğan bir heyecanının olması. İşin bizi ilgilendiren tarafı, şu anda elimizde Newman-Haas Racing adında bir CART yarışı oyunu olması. Ünlü şirket Psygnosis'in elinden çıkmış olan bu oyun, gelmiş geçmiş en ünlü CART yarışçılarından ikisinin ismi üzerine kurulmuş. Bunlardan birisini iyi tanırsınız, aynı zamanda çok ünlü bir aktör olan Paul Newman. Diğerini ise tanımayabilirsiniz, ama CART yarışlarından hoşlananların bileceği Carl Haas diğer adamımız. Gerçi bu iki insanın isminin neden oyuna verildiğini anlamadım, çünkü sürücü koltuğunda onların yerine geçmek gibi bir şansınız yok. Oyunun ismi rahatlıkla Fitibaldi Racing veya Andretti Racing de olabilirmiş.

NH Racing'in en kayda değer özelliği müzikleri. Bu müzikleri kim yaptıysa bir Rock grubu kurmalı, gerçekten çok yetenekli birileri tarafından hazırlandıkları belli. Menüde çalan trash metal-rock karışımı müzikleriyle sizi kendine bağlayan NH Racing, oyunun başlamasıyla birlik-



te şok olmanıza yol açıyor, çünkü grafiklerde gözle görülür bir yapaylık söz konusu. Rakip arabaların detaylarına, sizin arabanızın yarısı kadar özen gösterilmemiş. Ayrıca, yol kenarlarındaki çevre grafikleri de 2 boyutlu bir havaya sahip. 300 km hızla giderken bunun farkına varmayabilirsiniz, ama bir yere çarpıp durduğumda, bir tur önce yanından rüzgar gibi geçtiğim iki insanın aslında kartondan kesilmiş kuklalar gibi durduklarını farkediyorsunuz.

Arabanın gerçekçi bir hasar yapısı ve dinamiğe sahip olacağını umuyorsanız, hayallerinizi suya atın. Oyunu ilk başta en kolay seviye olan Rookie'de oynamaya başladım. Bir süre sonra farkettim ki, rakip arabalara ne kadar hızla çarparsam çarpayım, benim araba savrulmuyor, rakip arabalar da bariyerlere çarpıp basket topu gibi sekiyorlar. Bunu farketmemin ardından birçok yarışı önümüze gelene yüz tekme mantığıyla birinci bitirdim. "Belki basit seviyeyi seçtiğim içindir" diyerek, zorluğu en zora seviye olan yani Superstar'a çıkarttım. Arabanın kontrolünde ve dinamiğinde hafif bir değişiklik olmuştu, diğer arabalar da sanki biraz daha iyi yarışır gibi oldular, ama hepsi bu kadar. Yine her önüme gelene çarptım, yine bir şey olmadı (bazen rüzgarlık arabayı terkediyordu ama, bunun bile oynanışa etki ettiğini görmedim). Tabii oyunun kolay olması çaylaklar için iyi bir şey ama, benim gibi CART ve F1 simulasyonları hastaları böylesi çocuk oyuncaklarından uzak durmalı.

Herşeye rağmen, çok da kötü bir oyun değil Newman-Haas Racing. Aslında, hasar korkusu olmadan önüme gelene çarpmak hoşuma bile gitti. Müziklere ise diyecek tek sözüm yok, gerçekten mükemmel. Seslerden yana tek şikayetim, spikerin sesinden kaynaklanan sürekli cızırtıydı, onu da sonuna kadar kıstığım için beni kasmadı. Eğlencelik bir CARTING yarışı (simulasyonu değil) istiyorsanız, buna bir şans verin abisi.

Firma : Psygnosis
Tür : Yarış

6

ESCAPE OR DIE TRYING

Şu ana kadar Kısa Kısa bölümünde incelediğimiz oyunların büyük bir kısmı almaya değmeyecek oyunlardı. Ama arada ODT gibi oyunlar karşımıza çıkıyor ve günceli yakalamak için böyle oyunlara Kısa Kısa bölümünde yer vermek zorunda kalıyoruz. Bir 3D Action olan ODT hemen her özelliği ile Tomb Raider ile kapışabilecek bir oyun, ama ben derim ki bildiğinizden şaşmayın. Benim için sadece biri vardır...



Değişik özelliklere sahip dört karakterden biri ile toplamda 40 çeşidi bulan düşmanlarınıza karşı dur durak bir mücadeleye girişeceksiniz. Bu savaş sırasında tekme-tokat da dahil olmak üzere 5 silahınız olacak ki, bunlar için gerekli araçları da etrafta saçılmış olarak bulabilirsiniz. Uzun lafın kısası bu türden hoşlananların, özellikle 3D hızlandırıcılı kartı olanların sıkılmadan saatlerce oynayabilecekleri bir oyun.



Firma : Psygnosis
Tür : 3D Action

8

REAL POOL

Bakın aslında bilardo da bir spordur. Ülkemizde her ne kadar spor sadece futboldan ve Televole'den ibaretmiş gibi görünse de, dünyada sporun tanımı ve içeriği biraz daha farklı. Üstelik bilardo yabana atılmayacak kadar değer gördüğü Avrupa'da düzenlenen turnuvalarda, profesyonellere yeteri kadar para kazandırabiliyor. WizardWorks tarafından piyasaya çıkarılan bu bilardo oyunu içerisinde, 8-Ball, 9-Ball, Spanish vs. olmak üzere altı farklı bilardo türü mevcut. Aynı bilgisayar üzerinden iki kişi tarafından oynanabilen, ağ üzerinden ve bilgisayara karşı kullanım olanağı da bulunan Real Pool içerisinde hazır bulunan karakterlere karşı oldukça çekişmeli maçlar çıkarabilirsiniz. Oyun ekranı kullanışlı olmayan Real Pool'un klavye örtüsünü değiştirmeye izin vermemesi de, oyunun puanını düşüren bir başka unsur. Çok fazla seçenek sunmayan ayarlar kötü kamera açıları ile birleşince beni delirtmeye yetti. Önemli olan sanal değil, varolan gerçekliktir. Eğer illaki bilardo oynamak isterseniz, gidin bir salonda oynayın derim ben... L





Firma : Wizart Works
Tür : Spor

4

Tomb Raider 3

Tam Çözüm Birinci Bölüm

Birinci ve ikinci bölümler için de yaptığımız gibi, Tomb Raider 3'ün tam çözümünü vermeyi kendimize görev bildik. İşte tam çözümün birinci bölümü.



Günler geçti, geceler geçti ama yılmadım. Ayaktayım, en azından öyle olduğumu zannediyorum. Zihnim kapılarını bu dünyanın acımasız maceralarına kapatmak üzere. Ne yapacağımı ben de şaşırdım. Bir yanda sınavlar, diğer yanda da Lara. Kalbimle, beynimin istekleri çok farklı ama, Sinan'ın baskıları sonunda Lara'yı seçtim. Gerçi baskı yapmasına gerek yoktu ama neyse... Toplam yirmi bölümden oluşan bu oyun için tahmin edilenden oldukça fazla zaman gerekiyor. Eh tabii ki bu gibi bir durumda, bizim sayfalarımız da sınırlı olduğuna göre, çözümü iki ayrı bölüme ayırdım ve -2'nin çözümünü okuyanlar hatırlayacaktır- oyundaki Secret'ların yerlerini anlattım. Tabii ki bu birçok insana yetersiz gelebilir. Bunun için takıldığınız noktaları, biraz detaylıca anlatıp, hatta resim gönderme şansınız varsa onu da ekleyip, phantomtr3@yahoo.com adresine göndererek bana ulaşabilirsiniz. Ama Londra'dan sonraki bölümler hakkındaki sorularınızı yanıtlama konusunda söz veremem.

Bu bölümde Secret'ların bir özelliği var. Eğer bölümler içerisindeki tüm Secret'ları eksiksiz olarak toplayabilirseniz, oyun sonunda bir tane Bonus Level oynayabilirsiniz. Bunun haricinde oyun içerisindeki kristalleri olabildiğince toplamaya çalışın.

India

Her seferinde olduğu bu sefer de Lara'nın macerası ormanda başlıyor. Bu bölümde hiçbir insanla, bir kişi hariç, karşılaşmayacak olan Lara, çetin ve mistik Hindistan ormanlarında Eidos'un izin verdiği ölçüde dolaşacak. Lara tabii ki yanlız değil. Piranhalar, zehirli yılanlar, hırsız maymunlar, kaplanlar ve canlı heykel arkadaşları Lara'ya ve tabii ki bizlere heyecanlı dakikalar geçirtmek üzere her an her yerden çıkmaya hazırlar. Yani siz onların birbirlerini öldürmelerine bakmayın, sadece karşılıklı sevgilerinden öyle davranıyorlar. Yalnız şunu da söylemeden edemeyeceğim: Lara sen kalk Hindistan ormanlarına kadar gel, bana, Phantom'a uğrama. Sen kim, kaplanlarla baş etmek kim? Bana baksana bea... 10 tanesi bile bir şey yapamıyorlar bana.

Jungle

Tomb Raider'ın önceki bölümlerine bakacak olursak, oldukça hızlı bir başlangıç yaptığımız söylenebilir. Oyun başlar başlamaz aynalı sazan misali öyle hemen ileri gitmek olmaz. Önce bir etrafınıza bakının, sağdaki rampaya tırmanın, köşeden aşağı, yeşil düzlüğün üzerine yavaşça bir kayın bakalım. Bir de karşıdaki ağaç kökune zıplayıp, orada kalmayı başarabilirseniz, işte size Secret 1, yanında da bir adet Shotgun. Şimdi buradan aşağı doğru kayın ve ka-



yarken de sola doğru zıplayın. Fişeklerin olduğu düzlükte durmayı başarırsanız, ortalığı temizleyin. Bu düzlükte bulunan ağacın arka tarafına zıplayın ve Secret 2 ile beraber bir adet de yeşil kristaliniz oldu. Artık yokuşun tamamını inin. Hemen sağınızda bulunan kristali de aldıktan sonra, sol taraftaki duvara tırmanın.İşte Secret 3 ve ekstra araçlar sizleri bekliyor. Hadi bakem ileri. Yıkık ağacın üzerinden atladıktan sonra dönün, bir bakın bakalım ağacın içerisinde bir oyuk var mı? İşte Secret 4 burada. Dönüşte dikkat edin de, inerken aşağıdaki kazıklara saplanıp ölmeyin. Aynı yıkık ağaçtan indikten sonra karşıdaki yoldan ilerleyin, kazıklı yolu geçtikten sonra maymunun gezdiği duvarın tepesine tırmanın. Oradaki mağarada bulunan kolu indirmeden hemen sağındaki deliğe tırmanın, işte Secret 5. Kolu indirdikten sonra biraz acele etmenizde fayda var. Acaba niye? Aşağıda kaplanın dolaştığı yere inin. İki kayanın yuvarlandığı







boşluğa tırmanın. Bu arada gelen üçüncüye dikkat edin tabii. Burada bulunan kuyuya (?) dikkatlice inin. Böylece... tebrik ederim altıncı Secret'ı da buldun.

Temple Ruins

Bu bölümde bulunan 4 Secret'dan birincisine ulaşmak hiç de kolay olmayacak. Bunun için ilk olarak uzun bir aradan sonra hareketlenmenin zevkini çıkaran dev heykeli öldürmeniz gerekli. Yerdeki parmaklık üzerinde bir süre durunca açılacaktır. Buradaki kolu indirmeden önce hemen sağındaki kayayı ileri itin. İlk durak tamam. Sıra geldi ikiye. Kolun tam arka simetrisinde kalan küpü sola doğru hareket ettirin ve üzerine çıkıp karşı tarafa atlayın. Buranın etrafından dolaşın. Arka tarafta tavan, bir açıklık göreceksiniz. Buraya atlayıp, tutunmak ve tırmanmak zorundasınız. Hazır oradayken kolu indirmeyi de unutmayın. Aşağı inince kayayı bu sefer sağ taşıyın ve aşağıdaki kolu indirin, arkasından da açılan kapıya tırmanın. Hayalet sütunların altındaki havuzda bulunan üç kolu da indirirseniz, aynı havuz içerisinde bulunan 3 Secret'ın kapısı açılacaktır. Aynı salonda bulunan oda içerisinde 1. Key Of Ganesha'yı bulabilirsiniz. Tekrar ana salona çıktığınızda, bu sefer soldaki kapıdan gidin. Açtığınız sualtı kapısından ilerleyerek ulaştığınız açıklıkta sağ taraftan tırmanmaya başlayabilirsiniz. En tepeye tırmandığınızda kristalli odadaki açıklığın bir köşesinden aşağı atlayın, eğilerek ilerleyeceğiniz yol sizi 4 numaralı Secret'a götürecek. Tekrar kristal olan odaya tırmanın ve sağ köşedeki küpü ileri itin, şimdi hemen sağınızdaki küpü de gidebildiği kadar itin. Açılan koridorda sağdan ikinci kayanın arkasındaki kolu indirmeniz gerekli. Kolay gelsin.... Su ile dolan havuz içerisinde 2. Key Of Ganesha'yı bulabilirsiniz. Bundan sonra oldukça dikkali olmanız gerekli. İki tane devi öldürdükten sonra bıraktıkları Scimitar'ları alın ve kolsuz heykele takın. Gerisi size kalmış. Üç tane Key Of Ganesha, ama çok kolay yerdeler....

The River Canges

Oldukça kolay ve sade olan bu bölümde bulmanız gereken sadece beş tane Secret var. 1. Secret'a ulaşmak için sizi bekleyen dört çekeri bir süre yanlız bırakmanız gerekli. Bunun için hemen rampanın yanındaki merdivenlerden aşağı inin. Bundan sonrası zamanlama ve biraz da el çabukluğu istiyor. Eğer buradaki platformları takip ederseniz, bir numaralı Secret'a da ulaşabilirsiniz. Eh sıra geldi ikiye. Bu bölümde bulunması ve ulaşması en kolay olanı bu Secret içi. Dört çeker ile zıpladığınız kıyıdaki mağaraya girin ve karşınıza çıkan ilk yarıktan aşağı inin. Tabii ki dört çekeri bıraktıktan sonra. Altın kapıyı içeriden açtıktan sonra dört çekeri de yanınıza alın. İkiye ayrılan yolda eğer sağdan giderseniz, kestirmeyi kullanmış olursunuz. Ama bizim amacımız gizli bölüme ulaşmak olduğuna gore bir salondan gideceğiz. Taştan köprüye iner inmez sağınıza bakacak olursanız, 3. Secret'ın sizi beklediği yeri görebilirsiniz. Aman dikkat, bekletilmekten hiç hoşlanmaz. Sıra geldi dörde. Dört çekerle patikaları aştık, yarıkların üzerinden geçtik ve geldik sonlara. Merdivenle aşağı inip, yılanı öldürdükten sonra karşıya geçin. Artık onunla vedalaşabilirsiniz. Eğer aşağı inmeden hep soldan gidecek olursanız, sizi bol platformlu, zıplamalı bir Secret bekliyor. Aman dönüşe dikkat. Şelaleye geldiğinizde aşağı atlamak yerine soldan ilerleyin ve iki platform zıpladıktan sonra karşı tarafta duvarda bulunan yarığa tutunun. İşte size Secret 5'in kapısı açmak size kalmış.



Caves of Kaliya

Hindistan' da geçen bu son bölümde herhangi bir Secret veya anahtar bulunmuyor. İsminden de anlaşılabileceği gibi, mağaralarda, ama labirent şeklindeki mağaralarda geçiyor. Tabii durum böyle olunca da kafanızın karışması mümkün. Burası hakkında herhangi bir açıklama yapmak istemiyorum, artık oyunun zevkini biraz da kendi başınıza çıkarın. Ama diyeceğim şudur ki, acele etmeyin, dikkatlı olun ve her gördüğünüz açıklığa atlamayın. Bölümün sonundaki amcamın ateşin ve ateş suyundan uzak durmanızı şiddetle tavsiye ederim. Neyse ben haftasonu için Londra'ya gidiyorum. Dönünce anılarımı anlatırım.

Londra

Her zamanki kapalı, kasvetli ve yağmurlu bir Londra günü. Eh işte ben de geldim taa Londra'lara kadar sana uğrarsam iki olsun Lara. Zaten başının dertte olduğunu duydum. Yine bir şeyler peşindeymiş. Zaten Hindistan'a da onun için gelmiş. Tabii ki bu arada işi oldukça zor. Her zaman olduğu gibi abuk subuk parkurlarda dolaşıyormuş. Hem İngiltere onu beyefendiler yerine, yeraltı insanları, fareler, kartallar, fareler ve hatta polislerle karşılamış. Tabii öyle burnunu her işe sokarsan olacağı buydu Lara Hanım. Gör bak senin başına daha neler bu kafayla.

Thames Warf

Londra'ya geldiğime geleceğime bin pişman oldum yaw. Şuraya adım attığımdan beri herkes kötü davranıyor, sanki hayatım çok iyi geçiyormuş gibi bir de çatı tepelerinde gezdiriyorlar. Bu bölümde 5 Secret, birincisi hemen başlangıçta. Solunuzda köprüden geriye doğru açılın ve çatının arkasına zıplayın. Sağdaki kutunun üzerinden vincin üzerine ve daha sonra sakin bir şekilde aşağı inin. Aşağıdaki dikenli tellere dikkat etmenizde yarar var derim ben. Kaydırakla ulaştığınız binada farelerin olduğu platformdaki nöbetçiyi öldürerek Flue Room Key'i elde edebilirsiniz. Oyuna başladığınız platormun tam karşısına denk gelen duvardaki boşlukların en sağdakinde de 2. Secret'ı bulabilirsiniz. Flue Room içerisindeki düğme yardımıyla söndürdüğünüz ateşin kaynağına inmeden önce, inmeniz gereken boş-

luğun karşısına zıplayın. Eğer bulunduğunuz platformun üzerinden yavaşça sola inecek olursanız, 3. Secret'ın sizi alt katın balkonunda beklediğini görebilirsiniz. Sıra geldi uzun bir aradan sonra 4. Secret'a. Eğer buraya kadar gelebildiyseniz, havuzlar ve jeneratör ile ilgili bulmacaları çözebilmişsiniz demektir. Evet sıra geldi bu bölümün son iki Secret'ına. Bunlardan birincisine ulaşabilmek için katedralin tam ortasındaki sütunun altındaki taşı hareket ettirin. Kenardaki boşluklardan geldiğiniz yöne göre soldakinde katedralin anahtarını 4. Secret olarak bulabilirsiniz. Bölümü bitirmeden hemen önce sol tarafa doğru ilerleyin ve duvardaki merdivenden aşağı inin. İki platform aşağıda 5. Secret'ı da bulabilirsiniz.

Aldwych

Beş tane Secret bulunan bu bölümde oldukça fazla Item mevcut. Bunlardan birincisi Maintenance Key ve bilet gişesinin içerisinde bulunuyor. Old Penny'i almak için de bilet gişelerinin orada sağdaki merdivenlerden indikten sonra, karşıya atlmanız ve sol tarafta bulunan odanın içinden lambaları açmanız gerekli. Sıra geldi Secret'a. Trenyolundan ezilmeden geçerek kırmızı bir odaya ulaştıysanız doğru yerdesiniz demektir. Yukarı tırmanın ve dönerek aşağı inen aletin önünden aşağı atlarken biraz gayret gösterin. Yarı yolda kalan bu aletin üzerine çıkarsanız 1. Solomon Key'i alabilirsiniz. İkincisi için de zamanlı üç kapıdan en soldakine gitmeniz gerekli. Tabii ki önce öteki ikisini kullanmak şartıyla. Anahtarı aldıktan sonra su altından geçerek bilet gişelerinin yanına gidin ve üzerinde 1 yazan makineden biletinizi alın. Bundan sonra sağdaki merdivenlerden ilerleyin, hemen karşınızdaki havalandırmayı parçalayabilir ve 2. Secret'ı alabilirsiniz. Bu trenyolu üzerinde bulunan bol düğmeli odadaki amaç, Mason odasına giden yolu açabilmek. Her düğmenin yanındaki duvarda hareket ettirebildiği şekiller mevcut. Mason odasında Solomon anahtarlarını kullanarak kılıçlı odanın kapısını açın. Bu odada Masonic Mallet mevcut. Hemen solunda içerisinde kazık bulunmayan açıklığın karşısındaki perdenin arkasında da Ornate Star sizin onu bulmanızı bekliyor. Ticket kullanarak turnikeleri açtıktan sonra, Ornate Star kullanarak hemen karşınıza çıkan odayı açın. İşte 3. Secret. Geriye kaldı iki. Masonic Mallet kullanarak açtığınız odadaki düğmeye basın. Düğmenin karşısındaki duvara tırmanın (4. Secret). Son Secret'a ulaşmak için bölümü biraz uzatacağız ve bitirme şansınız varken, bitirmeyeceğiz. Bunun için bölüm çıkışlarının olduğu koridorda ilerleyin ve karşınıza çıkan adamı takip edin. Sakın öldürmeyin. Ama ileride karşınıza çıkacak iki taneyi öldürebilirsiniz. O adamın açtığı odadaki düğmelerin her ikisine de basın. Gerisini size bırakıyorum...

Lud's Gate

Bölüm başladığında sakin olun ve hatta sevinin. Çünkü bu bölümde yeni arkadaşlarınız oldu. İngiltere'deki bu ilk arkadaşlar, "Bana bir vurana, ben bin vururum" mantığı ile hareket ettiklerinden kızdırılmaya pek gelemiyorlar. Bu bölümdeki 6 Secret'tan birincisi çok yakınlarda. Bunun için soldaki kapıdan ilerleyin ve kayalıklardan aşağı inin. Tabii ki aşağıdaki dikenli tellere dikkat etmekte fayda var. Bunun için karşıdaki rampaya atlayabilir ve Lara'nın yavaşça kayarak aşağı inmesini sağlayabilirsiniz. Bu bölümdeki 2. Secret ise sağdaki kapıdan ilerleyerek ulaştığınız tırmanma duvarının arkasında kalıyor. Buraya ulaşabilmek için Lara'nın tüm yeteneklerini kullanmanız gerekecek. Mısır harabelerinin bulunduğu odadan çıkıca karşınıza iki tane mumya kutusu gelecek. Buraya ulaşmak için üzerinden geçmek zorunda olduğunuz hareketli kaya üzerinde zaman kaybetmeden karşıya zıplamak zorundasınız bunun sonucunda bir tane Embalming Fluid'iniz olacak. Sfenks'in karşı tarafına tavana asılarak geçin ve kristali alın. Daha sonra sfenksin tam üstüne kadar tavana asılı olarak ve gelin ve kendinizi bırakın. Eğer solunuz bakacak olacak olursanız bir başka kristal daha göreceksiniz. Şimdi sağ tarafta tam çarprazınızda bir adet rampa mevcut. O yönde gerilmeden zıplayın, sfenks üzerindeki rampaya zıplayabildiyseniz oradaki Medikit'i alabilirsiniz. Daha sonra karşınızdaki sütunun üzerine zıplayın. Karşıdaki rampaya zıplayıp, tutunduğunuz zaman Secret 4 elinizin altında demektir. Dalgıcı ilk gördüğünüz alandaki su birikintisine girdiğiniz





zaman sol tarafta, suyun altında iki tane oda göreceksiniz. Bunlardan birinde bir tane kol diğerinde de 5 numaralı Secret. Son Secret'a ulaşmak için büyük su altı odasına geri dönün. Buradaki platformun üzerine çıkın. Secret 6 suyun altında sağ tarafta sizi bekliyor. Ama önce dalgıcı öldürmenizde fayda var.

Aslında Londra tahmin ettiğimden daha güzel bir şehirmiş. Gezimi biraz daha uzatsam çok iyi olacak. Zaten Londra'nın son bölümü The City'nin açıklaması bu ay olmayacakmış. Artık tatilimi ister istemez bir ay daha uzatmak zorundayım. Her neys... Önümüzdeki ay ikinci bölümde görüşmek üzere. Yazmayı unutmayın.

King's Quest 8
Mask of Eternity

Devasa oyun mask of Eternity'nin tam çözümünün ilk bölümüyle karşınızdayız. Eğer bu oyun hakkında sorularınız varsa sakkol@level.com.tr adresine e-mail atabilirsiniz.

GENEL TAVSİYELER

► Düşmanlarla karşılaşınca, kendi görüş açınıza geçin (F2). Böylece daha uzağı görebilir ve daha isabetli atışlar yapabilirsiniz.

► Zor durumlarda elinizdeki iksirleri içmekten çekinmeyin. Bulacağınız iksirler ve içmek için basmanız gereken tuş numaraları şöyle:

► MANTAR (1) SAĞLIK KRİSTALİ (2) KUTSAL SU (3) HAYAT İKSİRİ (4): Bunların hepsi sağlığınızı düzeltmek için kullanılır. Ne kadar sağlık verecekleri ise soldan sağa artarak gider.

► ZIRH İKSİRİ (5): Zırh gücünüzü belli bir süre için yüzde 50'ye çıkarır veya yüzde 50 artırır. Bunlardan hangisi daha yüksekse, iksirin etkisi o olur.

► GÜÇ İKSİRİ (6): Yakın dövüş gücünüzü yüzde 150 artırır. Tabii ki kısıtlı bir zaman için.

► GÖRME İKSİRİ (7): Bir süre için büyüyle gizlenmiş veya görünmez olan nesneleri görme kabiliyetine sahip olursunuz.

► GÖRÜNMEZLİK İKSİRİ (8): Bu iksiri içince, düşük seviye yaratıklara görünmez olursunuz, ama güçlü düşmanlarınız bu etkiye aldanmazlar.

► Size kolaylık olsun diye oyunun haritası üzerine gitmeniz gereken yerleri sayılarla belirttim. Tam çözümdeki sayılar bu mekanları temsil etmektedir. Haberiniz olsun.

Daventry Krallığı

Sarah'nın evine (1) girip masanın üzerindeki mantarları ve dolabın üzerinden koruma şurubunu alın. Dışarı çıkıp evin arkasındaki goblini dözüp yerdeki altınları ve gobilinin düşürdüklerini alın. Dışarı çıkıp kendi evinize (2) gidin. Etraftaki iki hedef tahtasına da vurun ki tecrübe kazanın. Eve girip masanın üzerinden hançeri alın. Mutfaktaki raftaki kutudan altınları alın. Ateşin üzerindeki kazanda yemek var, isterseniz yiyin. Sarah'nın evine dönüp, heykelin (pardon, Sarah'nın) üzerindeki kuşa tıklayın ve geri dönüp takip edin.

Büyücünün (3) yanına gelince size büyülü bir harita verinceye kadar onunla konuşun. Sarah'nın evine geri dönüp, sağdaki patikadan devam edin ve Morg'u (4) üstten gören yamaçtan karşıya atlayın. Bıçağı çekip yavaşça kenara yaklaşın. Connor sessizce aşağıya atlayıp nöbetçinin boğazını kesecektir. Yere düşürdüğü yayı alın. Merak etmeyin, oklarınız hiç bitmez. Eğer beşinci seviyeye ulaşmadıysanız, mezarlıktan çıkan zombilerden kaçıp, çiftlik evine gidin (7). Masanın üzerindeki mantarları, dolabın üzerindeki kutudan altınları ve yatağın yanından deri botları alın (korunma seviyenizi arttırır). Evden çıkıp arka taraftaki yaratıkları ve zombileri öldürün, üzerlerinden düşenleri alın. Çiftlik evinin karşısındaki yiyecek dükkanından mantarları alın. Eğer enerjiniz azsa, duvarlara asılı olan sepetlerdeki balıkları yiyebilir, veya köyün ortasındaki çeşmeden su içebilirsiniz. Şimdi tavernaya gidin (8). Barın arkasındaki deri eldivenleri alın. Yukarı kata çıkıp sandığın içindeki iyileştirici kristalleri alın. Tavernadan çıkıp, binanın yanında duran fıçıları elinizdeki silahla kırın ve içinden çıkanları alın. Silah olarak yayı seçip, batıdaki köprüye doğru ilerleyin. Yaratığı gördüğünüzde hızla ateş edip öldürün.
Köprüden geçip rüzgar değirmenine (9) yaklaşın. SAVE EDİN. Kapının önündeki iki yaratığı uzaktan oklarla, yanınıza gelirlerse hançerle öldürün.
Değirmene girince kafanızı kaldırıp yukarıya bakın. Tahta kirişe saplanmış duran baltayı almanız lazım. Bunuz için elinizde silah yok iken, saman balyasını baltanın altına kadar itin ve üzerine zıplayıp baltayı alın. Dışarı çıkmadan önce SAVE EDİN. Gerekirse zırh iksirini için ve dışarıdaki yaratığı öldürün. Düşürdüklerini alın. Geri dönüp köprüden geçin ve su değirmenine gidin (10). Değirmenin kuzey tarafındaki ağacı baltanızı kullanarak devirin ve suyun akışını durdurun. Değirmene girip değirmen taşının üzerine, oradan da balkona atlayıp ucunda kanca olan ipinizi alın. Bu ip ekranın sağ alt köşesinde belirecek ve tırmanmanız gereken bir yere

Konuştuğunuzun ölülerin efendisi olduğunu unutmayın

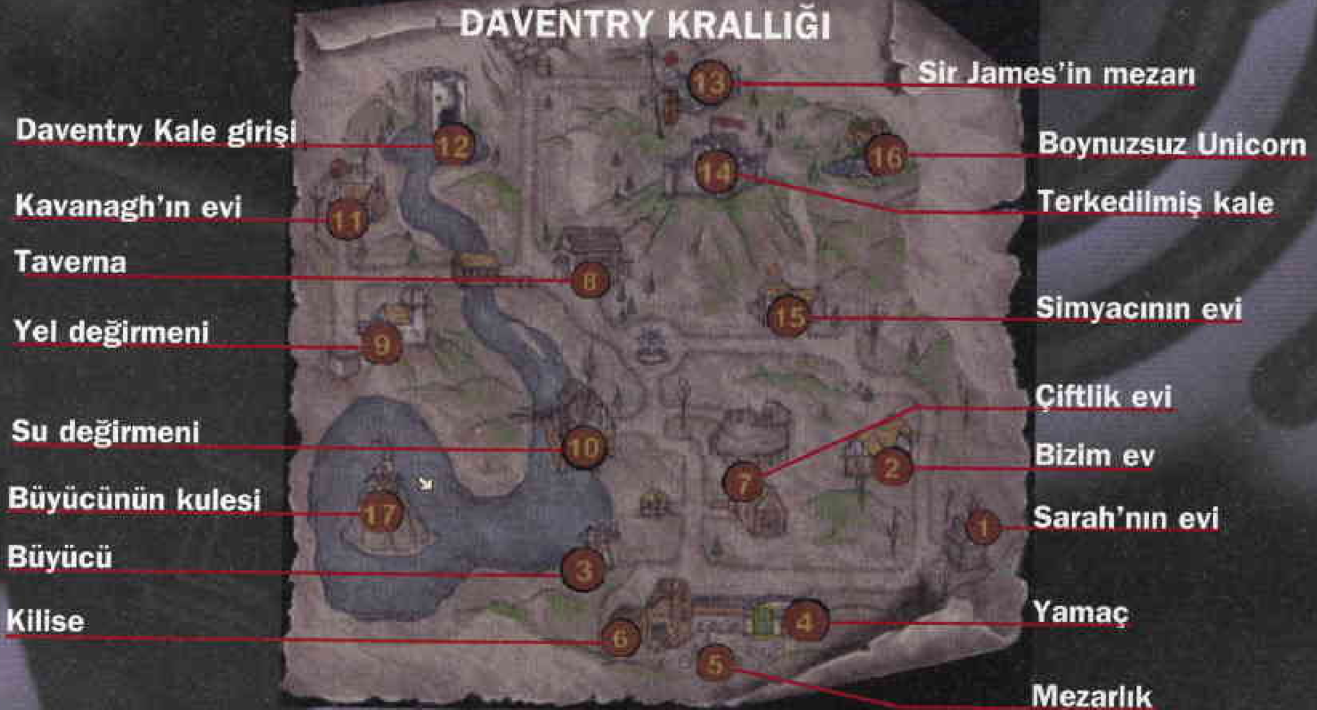
geldiğinizde yine ekranın sağ altında çıkan bir ip ikonu ile uyarılacaksınız. Buradan çıkıp Kavanagh'ın evine (11) gidin. İçeride ne var ne yoksa alın ve dışarıdaki tuvalette zor durumda yakaladığınız yaratığı öldürün. Kuzay doğuya devam edip gizli geçidi olduğu yere gelin (12). Şelalenin üzerine tıklayıp gizli geçidi farkedin. Sol taraftaki duvara gelin, ip resmi çıkınca ipinizi duvarın üzerinde kullanın. Yukarıya çıkınca, masanın üzerindeki taşlara doğru yürüyüp suya devrilmelerini sağlayın. Böylece suyun akışı yavaşlayacak siz de Daventry kalesine girebileceksiniz.

Kale küçük bir mekan olduğundan haritasını vermedim. Tüneli takip edin. Tünelin sonuna varınca sağdaki muma tıklayıp gizli geçidi açın. Yemek odasındaki Kral Graham'ın resmine tıklayın. Resmi itin (elinizde silah olmamalı). Anahtarı alın. Soldaki kapıdan çıkın ve meşalenin altındaki külleri alın. Taht odasına gelince bütün heykellere tıklayın. Aynada bir surat belirdiğinde aynaya tıklayın. Şimdi geldiğiniz yollardan geri dönüp kaleden çıkın.

Sola dönüp yokuştan yukarıya çıkın. Karşınıza çıkan zombileri öldürün. Sir James'in mozolesine (13) varınca, oku çıkartıp kapıdaki yaratığı indirin. Sir James'in ruhuyla konuşun. Baltayı çıkartıp mezarlığın kapısını açın. Taş mezarın kapağını itip, mezarın içindeki yüzüğü alın. Mezardan dışarı çıkıp karşıdaki köprünün başına gelin ve SAVE EDIN. Kaleye girdiğiniz anda iki taraftan yaratıklar saldıracak, o yüzden enerjinizin dolu olması lazım. Kaleden içeri girin ve iki yaratığı da öldürün. Hemen karşıdaki rampadan yukarıya çıkın, yaratığı öldürün. Çıkabildiğiniz kadar yukarıya çıkıp yaratığı öldürün ve düşürdüğü zırhı giyin. Kale girişine geri dönün. Girişin her iki yanında da birer oda var. Bu odadaki kulpları çekin ve bağlı oldukları tuzakları etkisiz hale getirin. Kalenin güney tarafına dolaşın ve kapalı kapıyı, Daventry kalesinden aldığınız anahtarla açın. Ilk ışınlanma odasını buldunuz, bu odaları kullanarak bir bölümden diğerine kolaylıkla gidebilirsiniz. Bunun ışınlanma odasına girip, haritanızı açmalı ve gitmek istediğiniz bölümü seçmelisiniz (tabii ki o bölümün ışınlanma odasını da bulmuş olmak şartıyla). Burada işiniz bitti, kaleden çıkıp boynuzunu kaybermiş olan unicorn'un yanına (16) gidin. Onunla konuşun. Simyacının evine (15) gidin ve tahtaları baltanızı kullanarak kırın. İçeriden hayat ve güç iksirleriyle beraber, kalıcı güç büyüsünün tarifinin olduğu kağıdı alın. Kiliseye (6) gidin. Batı duvarının önünde ipinizi kullanabileceğiniz bir yer var, oradan yukarıya tırmanın. Sağa gidip delikten aşağıya, kilisenin içine inin. Girişin yanındaki masadan mumu alın. İleriye gidip, pencerenin yanındaki büyük vazoyu itin. Böylece dışarıdaki morgun kapısı açılacak. Geri dönün, sağdaki para kutusuna para atın (sadece bir kere). İpinizi kullanıp tırmanın ve kilisenin batı tarafından aşağıya inin. Kapısını açtığınız morga geri dönün. Morgdan içeriye girin ve ölüler boyutunda başınıza gelenleri seyredin. Morgdan dışarıya çıkıp, kuşa tıklayın ve büyücünün yanına (3) dönün. Büyücüyle konuşun. Yaratığı yenmeniz için gerekli şeyleri söyleyecek, ama ne gam, biz onları önceden toplamıştık zaten. Büyücüye külleri, Sir James'in yüzüğünü ve kiliseden aldığınız mumu verin. Böylece ölüler boyutunun kapısını koruyan yaratığı öldürmek için bir yüzüğünüz olacak. Son olarak, büyücünün evi olan kuleye gidin (17). Masanın üzerinde duran tüylü kaleme tıklayın, yazdığı kağıdı alın. Kağıda kapının yanında dönen dünya üzerinde kullanın ve dünyanın içinden çıkan görme iksirini alıp için. Hemen arkanızda, masanın dibinde, normalde göremediğiniz bir sandık olduğunu farkedeceksiniz. Sandığı açıp içinden çıkan çanı alın. Kuleden aşağıya inip, tahta nesnenin üzerinde çanı kullanın. Baltanızı çıkartın ve çana üç kere vurun. Gölün hanımı tarafından size bir kılıç verilecek (Excalibur?). Onu da aldığınız zaman sizi kimse tutamaz artık. Morga geri dönün ve ölüler boyutuna geçin.

Ölüler Boyutu

Şimdi, sevgili okuyucular, bir oyunda gördüğüm en uzun bölümün anlatımını yapacağım. O kadar uzun ki bu bölüm, Mask of Eternity'nin çözümünü ikiye bölmek zorunda kaldım. Kalan 5 bölümün tam çözümünü önümüzdeki ay yazacağım, yoksa bu ay Level'ı King's Quest özel sayısı olarak çıkartmamız gerekecek. Neyse, let's cut the deer and look at our business. (igreeeençç)



Daha önce size posta koyan Shadow Bane'e haddini bildirdikten sonra, etrafınızı araştırmaya başlayın. Şu an haritanın en güney-doğu köşesindesiniz. Arkanızı dönüp, boyut kapısının üzerindeki şekillere bakın ve bir kenara not edin. Geri dönüp kuzaye gidin. Yol ayrımında birçok iskelet var, o yüzden kılıcınızı çekin. Hepsini öldürünce düşürdükleri alet ve edevatı alın. İskeletlerin kılıçlarını almayın, sizinki daha güçlü. Kuzeydeki büyük binanın (2) batı tarafına gidin. Sunak taşının üzerinde dönmekte olan asayı alın. Şimdi asayı, üzerinde ateş yanmakta olan 4 sunağın üzerinde sırasıyla kullanıp (1) asayı itmelisiniz. Böylece dört ateşi de söndürüp, ana kapının açılmasını sağlayacaksınız. Açılan kapılardan girince, bir bulmacayla karşılaşıyorsunuz. Aslında bulmaca değil, üzerinde şekiller bulunan basamaklardan doğru sıra ile atlamanız lazım. Bu sıra ise, bölümün başında kağıda not almanızı söylediğim gibi, bölüm geçidinin üzerindeki şekiller.

Eğer ben şekilleri unuttum diyorsanız, sırasıyla şunları yapın. Sağa dönüp üç kere ileriye zıplayın. Sola dönüp, çatala benzeyen şeklin üzerine atlayın. Bir kareden diğerine atlamak için, sadece ileriye itmeniz yeter. Arkanıza dönün ve büyük yarım daire ve içinde küçük tam daire olan kareye atlayın. Sağa dönüp ortasında nokta olan daire şekline atlayın. Sağa dönün ve sırt sırta vermiş yarım daire şekli olan kareye atlayın. Son olarak erkeklik işareti olan (altında ok olan daire) kareye atlayın. Açılan kapılardan ilerleyip Lord Azriel ile konuşun. Haritada (3) numarayla işaretli bölgeye gidip bütün kutuları okunuzla kırın. İskeletleri öldürün ve ölü savaşçının yanından kırık zırh parçasını alın. Kırmızı nehre sakın girmeyin. Giriş alanını tamamen dolaşıp bütün iskeletleri temizleyin ve tecrübe kazanın. Temizlik bitince kuzeydeki kapıya gidip, Lord Azriel'den aldığınız anahtarı üzerinde kullanın. Herkesi öldürün.

NOT : Etrafta gördüğünüz her kutuyu ve çömleği okunuzla parçalayın. İçinden yararlı şeyler kadar iskelet savaşçılar veya hayaletler de çıkabilir.

Batıya gidin ve güney duvarındaki düğmeyi bulun. Bu düğmeyi indirip, köşenin arkasındaki ok tuzaklarını etkisiz hale getirin. Duvarı solunuza alıp güneye devam edin. Platformun üzerindeki çömlekleri kırıp, platforma zıplayın. Eşyaları alın ve düğmeyi çekip ilerideki tuzakları etkisiz hale getirin. Kuzey batıya gitmeye devam edin ve önünüze çıkan herkesi öldürün. 4 geçidin ve havuzun olduğu açıklık alana gelin (4). Etrafta gördüğünüz her taşı alın, alanın dört köşesindeki metal blokları iterek altlarındaki düğmeleri serbest bırakın. Dört düğmeyi de serbest bırakınca havuzun yanına (5) gidip melekle konuşun. Size yapacağı bir büyü için biraz pas ve küfe ihtiyacının olduğunu söyleyene kadar konuşun. Enerjiniz azsa havuzdan için düzeltebilirsiniz. Açıklığın güney kısmına gidip kuleyi görün. Aradaki açıklıktan girin, soldaki odaya girip iskeletleri öldürün, bütün kutuları kırıp içinden çıkanları alın. Sağdaki odaya girmenin en kolay yolu, geçişi tıkayan kutuya arkanızı dönüp geriye doğru zıplamak. İçeri girince bütün zombileri öldürün, kutuları kırın ve ağlayan kızla konuşun. Yolu tıkayan kutuyu ittirip kızın kaçmasını sağlayın. Buradan çıkın ve havuzlu mekana girin, sola dönün, karşınıza duvar çıkınca gidebildiğiniz kadar kuzeye gidip Ölüm Nehrine ulaşın (7). SAVE EDİN. Elinizdeki zırh parçasını nehre batırıp paslanmasını sağlayın. Dikkatli olun, çünkü nehre dokunduğunuz anda ölürsünüz. Kulübeye girip kayıkçı ile konuşun. Anlatacak birşeyi kalmayana kadar onunla konuşun. Kulübeden çıkıp sola gidin. Hayaletle karşılaşınca okunuzu kullanarak öldürün. Sakın kılıçla karşısına çıkmayın, yaklaştığınız anda yaşam gücünüzü emecektir. Karşınıza çıkan bütün yazıtları okuyun, tecrübe kazanacaksınız. Doğuya devam edin ve karşınıza çıkan zombileri temizleyin. Karşınıza duvar çıkınca güneye dönün. Kazıklarla kapatılmış kapıyı geçince soldan ikinci açıklıktan girip bütün çömlekleri kırıp içinden çıkanları alın. Etrafta açılmamış bütün geçitleri ve odaları gezin, ama tuzaklara ve hayaletlere dikkat edin. Duvarlardaki düğmeler tuzakları etkisiz hale getirecektir. Yeteri kadar tecrübe kazanınca (12. veya 13. Seviye olmanız lazım) doğu kulesine gidin (8). SAVE EDİN. İpinizi kullanıp kuleye tırmanın, koşma moduna geçin ve kılıcınızı çekin. İskelet kumandan konuşmasını bitirince aşağıya düşmemeye dikkat ederek koşmaya başlayın. Kumandanı normal yollardan öldüremezsiniz, aşağıya düşürmeniz lazım. Bunun için, bir zırh iksiri için ve kumandan kulenin kenarına yakınken vurmaya başlayın. Eğer yeterince uğraşırsanız, kenardan aşağıya yuvarlayabilirsiniz.

Kumandan ölünce aşağıya inin ve metal zırhı alın. Geldiğiniz yollardan aşağıya inin, güneye dönün. Biraz ileride beş iskeler ve bir kutu göreceksiniz. İskeletleri öldürüp kutuyu açın. Kare anahtarı alın. Haritadaki (9) numaralı bölgeye gidin ve kapıyı kare anahtarla açın, ama önce SAVE EDİN. İçeride dövüşmekte olan altı iskeleti temizleyin. Gerekli şeyleri ve özellikle de yuvarlak anahtarı alın. Yaralı şövalyenin (10) bulunduğu yere gidin. Onunla konuşun. Soldaki yoldan gidin ve yerdeki kayayı alın. (11) ile gösterilen merkez kulenin bulunduğu yere gelin. İçerideki bütün zombileri öldürün. Şu ana kadar 4 adet kayayı da bulmuş olmanız lazım, ama bulamadıysanız üzülmeyin, sadece biraz daha uğraşmanız gerekecek. Elinizdeki dört kayayı, kulenin dört tarafındaki siyah düğmelerin üzerine atın. Bu düğmeler (4) numaralı bölgedeki dört geçidin açılmasını sağlayacaktır. Eğer kayalar eksik kalırsa, işinizin bittiği geçidin düğmesinin üzerindeki kayayı alıp, boştaki düğmenin üzerine atmanız gerekecek. Dört düğmeyi de kayalarla basık hale getirdikten sonra, 4 geçide gidin. Üstünde "Hall of Respite" yazan geçitten geçin. Okunuzu çıkartın, F2'ye basıp kendi bakış açınıza geçin. Okçu iskeletleri vurun. Dikine duran taş blokun üzerine çıkın ve koşarak karşıya


Bu zavallı şovalyenin kardeşi haritadaki 6 numaralı bölgede

atlayın. Heykelden zırh iksirini alın. İskeletlerin bulunduğu raflardan soldakine gidin. En alttaki rafta soldan yedinci kuru kelleyi alın. Sağınıza dönüp, çatlak sütuna silahınızla vurup devirin. Sütunun üzerinden atlayarak karşıya geçin ve geçidi kullanın. Üzerinde "Hall of War" yazan geçide girmeniz lazım ama, isminden de anlayacağınız gibi öncelikle SAVE ETMENİZ gerekiyor. Geçitten geçip okçuları temizleyin. Kırık köprünün sağ trabzanına tırmanın, ortasındaki deliğe gelince karşıya zıplayın. Örsün üzerindeki güç iksirini alın. Kuru kelleyi kafasız heykelin üzerinde kullanın ve ortaya çıkan "Feather of Truth"u alın. Trabzanı kullanarak geriye dönün. "Hall of Immortality" yazan geçide girin ve görme iksirini alıp geriye dönün. Son olarak "Hall of Justice"a girin. Sunağın üzerindeki görünmezlik iksirini alın. Feather of Truth'u kefenin sağ tarafına koyun, siz de kefenin sol tarafına zıplayın. Lord Azriel gelip konuşması bitince geçitten geri dönün. Artık Ölümün Kalbi iyileşti ve bütün kan gölleri kurudu.

Şimdi haritada (12) ile işaretli olan ve daha önce kan gölü olan yere gidin ve yerdeki küf parçasını alın. Meleğin yanına (5) dönün, paslı zırh parçasını ve küf parçasını ona verip size büyü yapmasını sağlayın. Haritada (13) ile işaretli olan kontrol odasına gidin ve yuvarlak anahtarı kullanarak kapıyı açın. İçerideki dört okçuyu temizleyin, kutuları kırınca içinden çıkacak olan bütün iskelet okçuları temizleyin. Bu odanın güney, doğu ve batı duvarlarında düğmeler göreceksiniz. Bu düğmeler, hemen doğunuzdaki hücreleri açmak için kullanılıyor. Şimdi sırasıyla şunları yapın:

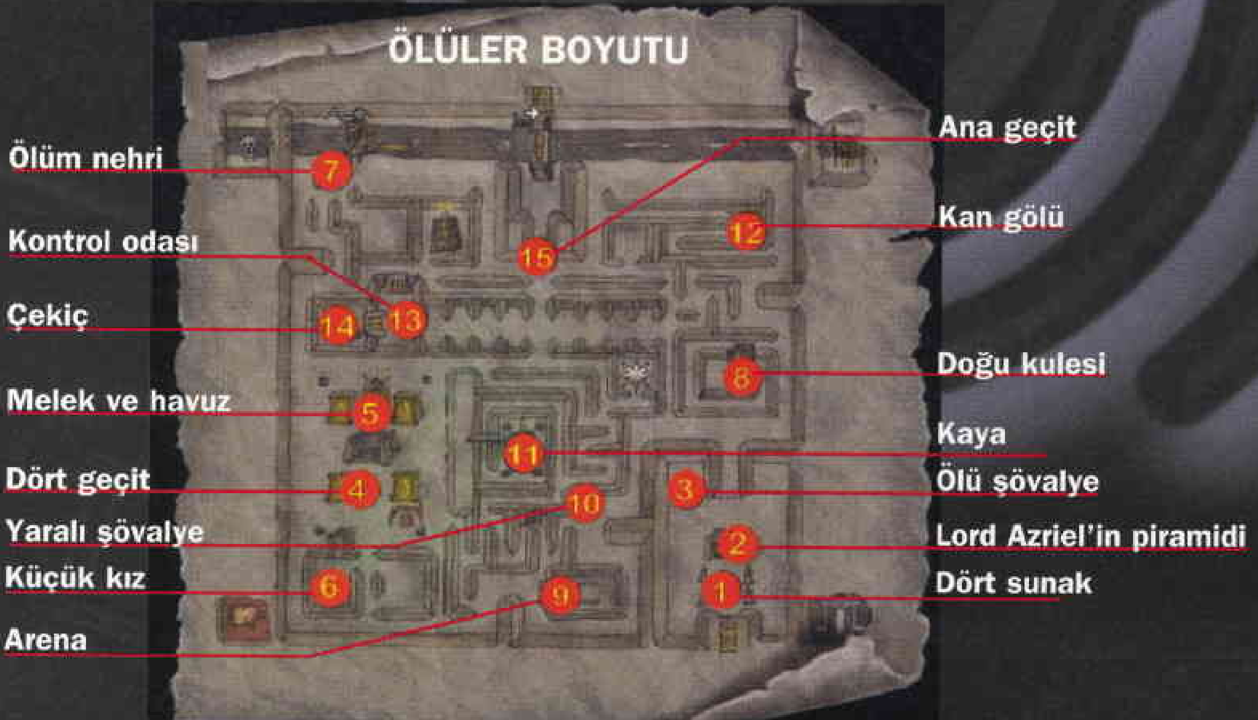
Doğu duvarındaki dört düğmeyi de indirin. Hücre bölümüne gidin ve kapalı olan hücrelerdeki bütün hayaletleri öldürün (toplam 16 hücre var). Daha sonra kontrol odasına geri dönün. Güney duvarına dönün ve dört düğmeyi de indirin. Batı duvarındaki 2. Düğmeyi indirin. Böylece 2. dörtlü hücre grubunu da açmış oldunuz. Güney duvarına dönüp dört düğmeyi de indirin, batı duvarındaki 3. düğmeyi indirin. Son hücre grubu için de aynı şeyleri tekrarlayınca, hücrelerin bulunduğu yere geri dönüp bütün eşyaları toplayın. Ama özellikle en doğudaki hücrede bulunan kolu aşağı indirip ana geçidi (15) açmayı ihmal etmeyin. Kontrol odasına geri dönün.

Batı duvarındaki renkli kapılara yüzünüz dönün ve SAVE EDİN. Okunuzu çıkartın ve bir görme iksiri için. Kapı sahteymiş, arkasında da güçlü bir iskelet var. Onu öldürene kadar ateş edin ve içeriye girin. Tekrar SAVE EDİN. Hayaletlerin çekicin etrafındaki hareketlerine dikkat edin. Çekicin yanına zıplayın. Enerjiniz tükenecektir. İYİLEŞMEK İÇİN SADECE KUTSAL SU İÇİN (soldan üçüncü). Çekici alın, böylece hayaletler gidecektir. Kontrol odasından çıkın ve buranın hemen kuzey doğusundaki kuleye gidin. İki kat yukarıya tırmanıp sağlık kristalleri ile görme iksirini alın. Taşları düğmelerin üzerine bıraktığınız odaya geri dönün (11) ve bıraktığınız bütün taşları alın. Şimdi (15) numaralı ana geçide gidebilirsiniz. İçeri girmeden SAVE EDİN. Baş iskeletin nutku bitince geri dönüp kaçın ve güvenli bir mesafeye geldiğinizi anladığınızda çekicinizi çıkartıp (artık okun yerine az önce aldığınız çekici kullanacaksınız) iskeletleri teker teker temizleyin. Hepsi birince kılıcı çekip baş iskelete dalın. Düşürdüğü herşeyi ve KILICINI DA ALIN. Köprünün başına gelip kendi gözünüzden görmeye geçin. Karşıda soldaki kola çekici fırlatıp köprüyü indirin. Karşıya geçin, geçitten geçmeden SAVE EDİN (bu bölümde bir şey unutmuş olmamak için). Kendinizi hazır hissediyorsanız geçitten geçip, yeni belalara bulaşın.

Phew, ne bölümmüş bea. Burada böyle kısa göründüğüne bakmayın, bu bölümü 4-5 saatten önce geçebilirseniz boğazımı keserim. O da elinizde tam çözüm varken tabii.

NOT : Ölüler Boyutunun ışınlanma odasını hala bulamadıysanız, haritanın ortasında biraz doğuya doğru bir yerde.

Mask of Eternity'nin kalan beş bölümünün çözümü önümüzdeki sayıda. Ben parmaklarımı dinlendirmeye gidiyorum. Siz de kendinize iyi bakın.



PC Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

101st Airborne

Bu oyunda zorlanıyorsanız tüm yapmanız gereken aşağıda verilen kodları oyun esnasında klavyeden girmektir.

AirNormandy: Askerler Normandiya'ya tekrar atlayış yaparlar.
AngryManDinners: Askerlerinize yiyecek verir.
Iknow: Haritadaki tüm düşmanları, malzeme çantalarını ve binaların içini görmenizi sağlar.
TraitorTraitor: Seçili olan askeriniz düşmana teslim olur.
PrisonPod: Tüm paraşütleri ortadan kaldırır.
Weasel: Haritadaki tüm askerleri emrinize verir.
YouGoSquishNow: Haritadaki tüm düşman askerlerini öldürür.

AncientConquest

Bu oyunda hile yapabilmek için tüm yapmanız gereken önce Enter tuşuna basmak, **"EXITON"** yazmak ve tekrar Enter tuşuna basmak. Bu size 50000 amber ve 30000 balık kazandıracaktır. Böylece kaynak sıkıntınız kalmayacak.

101st Airborne

Bu oyunda zorlanıyorsanız tüm yapmanız gereken aşağıda verilen kodları oyun esnasında klavyeden girmektir.
AirNormandy: Askerler Normandiya'ya tekrar atlayış yaparlar.
AngryManDinners: Askerlerinize yiyecek verir.
Iknow: Haritadaki tüm düşmanları, malzeme çantalarını ve binaların içini görmenizi sağlar.
TraitorTraitor: Seçili olan askeriniz düşmana teslim olur.
PrisonPod: Tüm paraşütleri ortadan kaldırır.
Weasel: Haritadaki tüm askerleri emrinize verir.
YouGoSquishNow: Haritadaki tüm düşman askerlerini öldürür.

Emergency:

Fighters for Life

Kaza mahalline vardığınız zaman mouse ikonunu **"Options"** düğmesinin üzerine getirin ancak basmayın, ardından klavyeden **"Sixteen"** yazın. Bunu yapınca tüm görevlerin bir listesi çıkacak ve siz istediğinizi oynayabileceksiniz.

Muzzle Velocity

Bu oyunda çeşitli hileler mevcut, bunları aşağıda belirtilen şekillerde uygulayarak avantaj sağlayabilirsiniz:

- Envanter ekranında iken klavyeden "Money" yazarak 5000 dolar alabilir ve bunu istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.
- Dış kamera görüntüsündeyken "Moon" yazarak ekranda bir harita açılmasını sağlayabilirsiniz, bu size büyük fayda sağlayacaktır.
- Görev başlamadan hemen önce ki yerleştirme ekranında iken "Design" yazarak birimlerinizi dilediğiniz gibi elden geçirme imkanına kavuşabilirsiniz. Sağ mouse tuşuna basarak seçeneklere ulaşın ve gerekli ayarları buradan yapın.

Recoil

Oyun esnasında CRTL ve X tuşlarına birlikte basın, sonra da aşağıdaki hilelerden birini girin. Baş harflerin büyük olmasına dikkat etmeyi ve kodu yazdıktan sonra Enter girmeyi unutmayın.

Cavalry - Ölümsüzlük verir.
Hemmit - Tüm silahları verir.
Medic - Kalkanlara tam güç verir.

Carmageddon 2

Aşağıda verilen kodları oyun esnasında doğrudan klavyeden girerek kullanabilirsiniz.

Lemmingize - Aptal yayalar
Stiffspasms - Zaman sayacı tersine çalışır
Tilty - Pinball modu.
Wotatwatami - Alev makinası.
Smartbastard - Yarışı kazanırsınız.
Tingting - Bedava onarım.
Stopsnatch - Zamanı açıp kapatır.
Mooningminnie - Ay yerçekimi.
Cintonco - Hot rod.
Sastbast - Turbo yayalar.
Watersport - Sualtında seyir yeteneği verir.
Mrmainwaring - Yayalar panikler



Grand Touring

Burada verilen kodları oyuncu ismi olarak yazarsanız yanlarında belirtilen etkileri elde edebilirsiniz.

GIMME8CARS - Tüm araçlara ulaşmanızı sağlar.
MOREWELLY - Aracınızı daha da hızlı kılar.
BONUSMOTA - Fazladan bir araba verir.
CATCHUP - Kayıp yoldan çıksanız bile tekrar diğer araçları yakalamanıza imkan sağlar.

Carnivores

Oyun esnasında doğrudan klavyeden "Debugon" yazın, böylece debug modunu açmış olacaksınız. Bu mod açık iken sız ateş etmediğiniz sürece dinolar sizinle ilgilenmeyecekler. Ayrıca sınırsız cephaneye sahip olacaksınız ve lav sizi öldürmeyecek. Bundan başka aşağıdaki tuşlar belirtilen etkileri sağlarlar:

Ctrl - Normalden çok daha hızlı koşmanızı sağlar.
Shift + S - Yavaş oyun modunu açıp kapatır.
Shift + T - Polygon sayacını açıp kapatır. Bu özellik daha çok sisteminizin gücünü ölçmek için faydalıdır.

Powerslide

Aşağıda verilen hileleri oyun esnasında klavyeden girmeniz yeterlidir. Her şifreyi girdiğinizde ekranın sağ üst köşesinde bir ikon belirecektir.

BLAST: Diğer arabaları geri iter.
BOMB: Aracınızdan yola bir bomba fırlatılır.
GLIDER: Aracınız havadayken bir planör gibi süzülür.
HOVER: Araçlar havada gıder.
LIGHT: Aracınız daha da hafifler.
LUNAR: Düşük yerçekimini açar.
SLIPPY: Yüzeyler kayganlaşır.
SPIDER: Aracınız her yüzeye tutunur.
STICKY: Yapışkan yüzeyler.
TWISTER: Görünmeyen bir fırtına rakiplerinizi fırlatıp atar.

Ayrıca giriş ekranında isim olarak aşağıdakileri kullanabilirsiniz:

Jeff - Advanced seviyeleri açar.
AaronFoo - Expert seviyeleri açar.
Megasaxon - Tüm seviyeleri açar.

Star Wars

Rogue Squadron

Bu güzel fakat zor oyunda size yardımcı olabilecek birkaç hileyi aşağıda veriyoruz. Bunları uygulamak için ana menüdeyken önce "Settings", sonra da "General" seçeneklerine tıklayın. Orada "Enter Passcode Here" yazan bir satır göreceksiniz, her hileyi oradan girin ve Enter tuşuna basın. Girmiş olduğunuz tüm hilelerin bir listesi ekranda yeralacaktır. Bir hileyi iptal etmek için önce üzerine tıklayıp daha sonra Shift ve Del tuşlarına aynı anda basmanız yeterli olacaktır.

CHICKEN: Oyunda bir AT-ST kullanmanızı sağlar.
DIRECTOR: Tüm ara sahneleri izleyebilmenizi sağlar. High Scores menüsüne gidin ve oradan "At The Movies" şıkkını seçin.
MAESTRO: Oyun müziklerini dinlemenizi sağlar. Hileyi yazdıktan sonra "High Scores" ekranına gidin ve "Concert Hall" seçeneğini çalıştırın.
IAMDOLLY: Sınırsız devam hakkı verir.
TOUGHGUY: Tüm yeni teknolojiyi emrinize verir.

Tomb Raider 3

Burada hile yapabilmek için Lara'ya aşağıdaki hareketleri sırasıyla yaptırın.

Bölüm Geçme:
- Silahlarınızı çekin
- Bir adım geri atın
- Bir adım ileri atın
- Eğilip kalkın
- 3 defa yerinizde dönün
- İleriye atlayın

Tüm Silahlar:
- Silahlarınızı çekin
- Bir adım geri atın
- Bir adım ileri atın
- Eğilip kalkın
- 3 defa yerinizde dönün
- Geriye atlayın

Premier Clip Art 10.000

Expert Software ürünleri oldukça fazla rağbet görüyor. Bunun nedeni kafa karıştırarak profesyonel gibi gözükmektense, sade bir şekilde çok geniş bir kitleye hitap etmeleri olabilir.

Temmuz ayında güneşli bir Cuma sabahı uyandığınızda aklınıza gelen ilk şey haftasonunun rahatlığıdır. Ama birsürü işinizin haftasonuna sarktığı aklınıza gelir ve güneş o anda batar. Giyinip yola koyulduğunuzda kupkuru yolda imkansızı başararak su dolu çukura basar ve baştan aşağı ıslanırsınız. Uzun zamandır almayı düşündüğünüz 3Dfx kartının parasını çekmeye gidersiniz, bankanın sistemi çöker. Geç kaldığınız bir buluşmaya bir an önce gitmek için bakmadan bindiğiniz minibüse birisi kusmuştur. Sıcak bir günde kapalı bir minibüste yerdeki kusmuğa basan bir kızın önce suratının aldığı ifadeden, sonra da kahvaltıda yediklerinden dehşete kapılırsınız. Üç yıl boyunca binbir zahmetle uzattığınız saçlarınızı bir anda kestiriverirsiniz artık sıktı diye... En gıcık olduğunuz derse kıl hoca gelir. İnsanlar sizin suratınıza nefret ve dehşetle bakarlar, çünkü dergi çıkarmak için iki gün uyumamışsınızdır. İşyerine geldiğinizde birinin işten ayrıldığını ve onun yazılarını paylaşmanız gerektiğini öğrenirsiniz. Arkadaşlarınızla yemeğe gittiğinizde, aşırı yavaş bir garson yüzünden midenize açlık krampları girebilir. Ve belki de en kötüsü sevdiğiniz insan herşeyin bugün sona erdiğini söyleyebilir. Bu olayların ortak noktası nedir biliyor musunuz? Hepsinin de Cuma günleri vuku bulması. Bilmiyorum hayat belki daha güzel olabilirdi, eğer herkesin tatil yaptığı bir sırada ders çalışmak zorunda olmasaydım...





Bir Taşla Üç Kuş

Mağazadan aldığınız bir yazılım CD'sinin içerisinden üç tane yazılım çıktığını görmek oldukça sevindirici bir şey olsa gerek. Expert serisine ait olan Premier Clip Art 10,000 CD'si içerisinde 10 bin tane Clip Art'ın (Çizim) yanında, Backweb isimli ve tam olarak ne olduğunu çözemediğim bir Internet uygulaması, ThumbsPlus isimli oldukça kullanışlı bir resim gösterici ve Adobe Acrobat Reader mevcut. Clip Art'ı kurarken otomatik olarak kurulmayan uygulamaları, daha sonra manuel olarak başlat menüsü üzerindeki girişlerini kullanıp kurabilirsiniz. Expert Software'e ait birkaç yazılıma daha önce yine bu sayfalarda yer vermiştik. Ama okuyamayanlar için bu şirketi kısaca anlatmakta fayda görüyorum. Akıllarına gelen hemen hemen her konuda bir yazılım çıkaran bu şirketin isteyebileceğiniz veya gereksinim duyabileceğiniz bir yazılımı mutlaka mevcuttur. Bu seriyi Türkiye ile tanıştıran Raks New Media belki de şu ana kadar verdiği kararların en doğrusunu vermiş. Bu yazılımlar için profesyonel demek biraz yanlış olur. Doğru olan bir şey varsa, o da kullanımını oldukça karmaşık hale getirip, profesyonel numarasına yatmadıklarıdır. Bu şekilde en düşük seviyedeki kullanıcının dahi çok zorlanmadan kullanabileceği bir seri ortaya çıkarılmış.

Burası Çok Kalabalık

CD içerisinde bulunan binlerce resmi yine CD içerisinde bulunan ThumbsPLus 3.20'nin Trial versiyonunu kullanarak açabilirsiniz. İsminden de anlaşılacağı üzere resimlerden örnekler göstermenin yanında, basit resim düzenlemeleri de yapabilirsiniz. Bu yazılım için gerekli min konfigürasyon: 386SX, Windows 3,1/95/98. 256 renk VGA ekran, 8 MB RAM, 10 MB HDD. L

Bilgi İçin: Raks New Media
Tel: (212) 273 27 91

Gravis Joystickler



Çoğunlukla oyunları klavye ile oynamak zorunda olduğunuzu biliyoruz. Ama kaliteli bir Joystick ile oyun oynamanın zevki de bambaşkadır.

Yeni oyun denetleyicilerinde büyük değişiklikler yaşanıyor: Daha fazla fonksiyon kapsamı ve daha ergonomik Joystick'ler.

Kullanım amaçlarına göre oyun denetleyicilerini şu şekilde ayırmak mümkün:

- Uçuş ve uzay simülasyonları için Joystick'ler
- Yarış arabaları, tanklar ve gemileri kumanda etmek için direksiyonlar (steering wheel)
- Hızlı aksiyon ve "Jump and Run" oyunları için Gamepad'ler.

Gravis Firebird 2

Futuristik bir tasarıma sahip olan Gravis Firebird 2 birçok fonksiyona ve mükemmel bir ergonomiye sahip analog bir Joystick.

Gravis Joystick'lerin kaptan gemisi konumundaki Firebird 2, doğrudan klavye komutlarıyla eşlenebilen 13 ateş düğmesi ile her türlü oyunda tam uyum sağlıyor. Özellikle de uçuş simülasyonları ve yarış oyunlarını bu Joystick'le oynamak, oynanabilirliği ve oyundan aldığınız zevki maksimum seviyeye çıkarıyor. Ancak ayrıntılarda bazı eksiklikler sözkonusu: Programlama yazılımı DOS altında çalışıyor ve arayüzü biraz demode görünüyor, komut atadığınız ateş düğmeleri çok küçük ve birbirine çok yakın konumlandırılmış. Sürücü, programlama ve kontrol yazılımlarını içeren CD'de sadece Shareware oyunlar bulunuyor.



Firebird 2'nin rakıpsiz avantajları ise ergonomik tasarımı ve dizaynı. Diğer artı puanlar ise Side-Scroll (Trim için), gaz vermenizi sağlayan Throttle, pozisyonunuzu sabit tutarak sağa, sola, arkaya ve yukarı bakmanızı sağlayan Hat-Switch (Coolie Hat). Kobra görünümünü andıran Joystick koluna doğrudan yerleştirilmiş ateş düğmeleri de çok iyi işlenmiş ve çok düzgün çalışıyorlar. Firebird 2 ayrıca yaklaşık 14 inçlik monitör alanına sahip tabanıyla masanıza çok sağlam oturuyor ve en şiddetli tepkilerinizde bile yerinden oynamıyor.

Fiyatı: 19.195.000 TL

Gravis Thunderbird 2

Firebird 2'nın daha az programlanabilir düğmeli versiyonu olarak tanımlanabilecek Thunderbird 2 de, Joystick kolu üzerinde 4 ateş düğmesine, 4 yönlü Coolie Hat Switch'e, gerçekçi uçuş kontrolü için Trim (yükseklik) ayarlayıcısına ve Throttle'a sahip. Tüm kontroller optimum şekilde ayarlanmış ve elinizin veya parmaklarınızın hareketlerine çok duyarlı tepkiler gösteriyorlar.

Fiyatı: 13.200.000

Gravis Gamepad Pro

Gamepad Pro bir Gamepad'den beklenebilecek her şeye, hatta fazlasına sahip. 10 dijital düğmenin yanısıra kontrolü kolaylaştırmak için ortasına küçük bir Joystick kolu takabileceğiniz 8 yönlü dijital yönlendirme alanı, 3 geçişli, Pad'in altında bulunan mod değiştiricisi ve bir Joystick veya Gamepad daha bağlayabileceğiniz 2-oyuncu adaptörü de bu minik oyun takımında mevcut. 2 oyun denetleyicisi bağlayabileceğiniz adaptör özellikle Multiplayer oyunlarda çok faydalı olabiliyor, ancak bu durumda Gravis Interface Protocol (GrIP) modundan iki oyunculu moda geçmeniz gerekiyor. Gamepad Pro bu modda tipik bir iki eksenli - iki tuşlu Gamepad olarak çalışıyor. Tek oyunculu mod DOS oyunları için düşünülmüş, Gamepad Pro bu durumda iki eksenli 4 tuşlu Gamepad gibi çalışıyor. GrIP modu ise DirectInput (Direct-X'in bir bileşeni) destekleyen Windows 95/98 oyunlarında tercih edilmeli. Gamepad Pro ile beraber gelen CD, Firebird Joystick'tekinin aksine Windows arayüzünde çalışıyor, kurulum sırasında ne yapmanız gerektiğini sesli olarak da duyabiliyorsunuz. CD'de DOS ve Windows sürücülerinin yanısıra Direct-X 5 ve klavye komutlarını Gamepad düğmelerine atamanızı sağlayan Keyset Manager programı da geliyor. L



Fiyatı: 15.037.000 TL

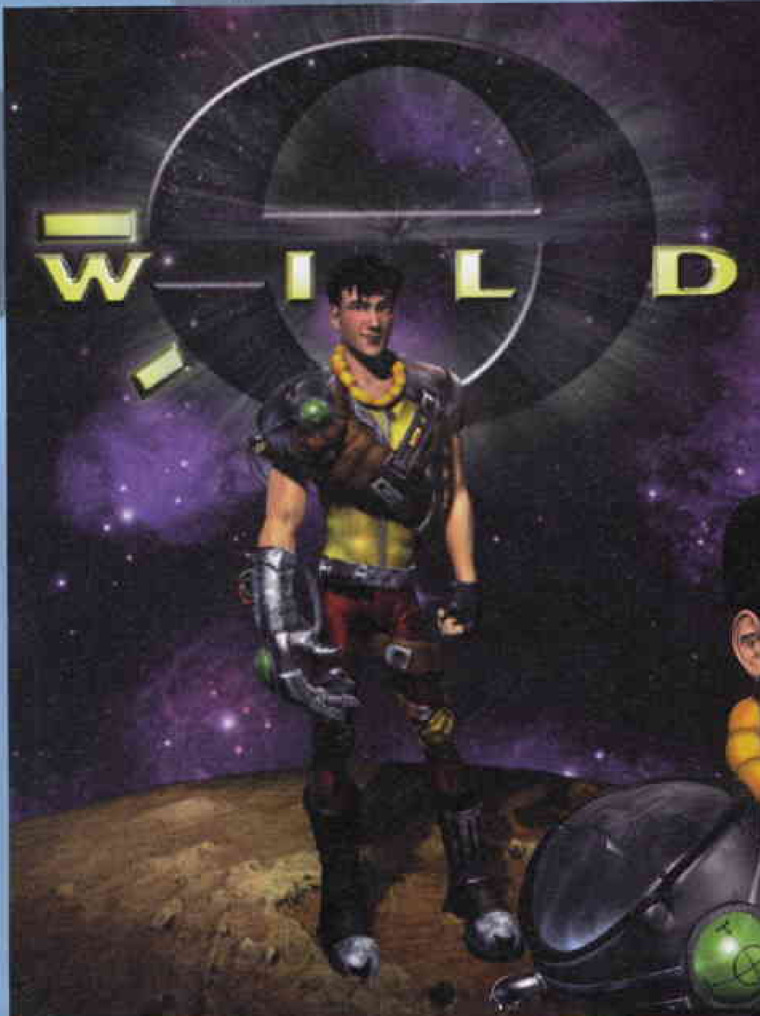
Bilgi İçin: Sardes
Tel: (232) 412 69 73

Wild 9

Platform mu istiyonuz? Utanmadan bir de mükemmel grafikleri olsun mu diyonuz? E ama siz kaşınıyonuz!!!

1997'de PC'yi kasıp kavuran MDK adlı oyunun yapımcısı olan Shiny Entertainment, oldukça ilginç ve bir o kadar da güzel görünüşlü bir platform oyunu hazırlamış. Ama daha önceki tecrübelerime dayanarak söylüyorum, eğer bir oyunun oynanışı sizi eğlendirmekten çok sıkmak amacını taşıyorsa, grafikleri ne kadar mükemmel olursa olsun, onu silip atarım. Bu kadar basit. Wild 9'da ne yazık ki bu kategoriye giriyor. Neden mi? Az sonra...

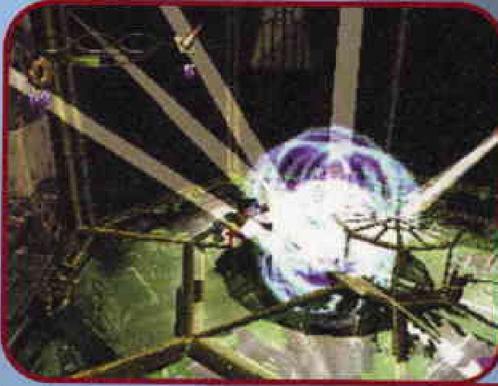
Standart bir platform oyunun oldukça dışında bir konu kotarılmış Wild 9 için. Gerçi saçma bir bilim-kurgu senaryosu ama olsun, yine de orijinal. Şimdi, ortada tanrısal güçlerini kullanarak etrafa dehşet saçan kötü bir adam ve ona karşı çıkan Wex denilen bir zibidi var. Eski bir kehanete göre Rig isimli bir silaha hükmedebilen genç bir insan, dokuz acaip yaratığın da yardımıyla Karn isimli bu kötü yaratığın hükümranlığına son verecektir. Bu dokuz genç yaratık farklı uzaylı türlerinden gelen ve süper kahraman güçleri olan yetim çocuklardır (yazık!) ve bir şekilde Wex'e yardım edip Karn adlı yaratığı yoketmeye çalışacaklardır. Evet, senaryonun saçma olduğuna ben de katılıyorum ama en azından tamamen klişe değil ve oynanışa çeşitlilik kazandırabilecek noktalar içeriyor. Tabii oyun adam gibi oynanabilseydi.



Bu bir kuş...

Wild 9'ı oynarken kendinizi elinizde silah almış, Pandemonium oynarmış gibi hissedeceksiniz. Önünüze çıkan bin türlü yaratığı öldürmek için kullanabileceğiniz yegane silah Rig. Peki bu alet ne yapıyor? Lazer sıkıp düşmanları deliyor mu? Alev püskürtüp yakıyor mu? Hayır, bu alet düşmanınızı sıkıca kavrayıp kafanızın üstünden aşırıyor ve en yakındaki duvara veya zarar verici bir başka nesneye çakıyor. Sonra tekrar kafanızın üstünden aşırıp tekrar çakıyor. Sonra tekrar çakıyyor. Sonra tekrar çakıyor, taa ki yaratık pes edip ölene kadar. Okurken ilginç gelebilir ama silahın bu şekilde kullanımı, oyunun mezarını derininden kazıyor. Rig'i kullanarak düşmanları öldürmenin birçok yolu var, onları kazıklara çakabilir, asit kazanına atabilir veya bir biçer döverden geçirip kıyma yapabilirsiniz. Ama adım başı böyle zarar verici nesneler bulamıyorsunuz. Böyle durumlarda ise tek bir yaratığı öldürmek için onu tutup en azından dört kere yere vurmanız gerekiyor, tabii bu sırada etraftaki diğer yaratıklar da füzeyi alnınızın ortasına yapıştırıveriyor. Bunun ne kadar zor olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Bu arada,





taları var ki, en kısa zamanda televizyona uçarak kafa atmak istiyorsunuz. Mesela, bir Continue almak için, bir bölümdeki 99 adet çark şeklindeki nesnelerden toplamanız lazım. İyi, tamam, toplarız demeyin. BİR BÖLÜMDE ZATEN 99 TANE ÇARK VAR. Yani tek tek bütün çarkları toplamanız lazım, kan ter içinde bölümün sonuna gelip de elinizde 97 çark olduğunu gördüğünde sinir krizlerine giriyor insan.





yaratıkların mermilerinin güdümlü olduğunu, öldüğünüzde bir bölümü en başından oynamak zorunda olduğunuzu ve sadece üç hakkınızın olduğunu söylemiş miydim? Evet, bu oyun kesinlikle kolay değil. Ama iyi bir oyunun zorluğu kafa yorucu bilmeceler, üstün bir yapay zeka veya mükemmel tasarlanmış bölümlerden kaynaklanır. Saçma sapan bir şekilde tekrarlanan hareketler yüzünden adım başı ölmek zorunda olmak ise sadece acemice hazırlanmış oyunlarda görülür.

Wex'in yanındaki dokuz karakter belki de oyunun en vurucu kısmını oluşturuyor. Hepsi farklı özelliklere sahip olduğundan, karşılaştığınız engelleri aşmak için onlardan farklı şekillerde faydalanıyorsunuz. Mesela Nitro ateş, ışık, toz, su gibi herşeye allerjisi olan bir genç. Hoşuna gitmeyen bir durumda karşılaştığında havaya uçarak kendiyle birlikte bütün ekrandakileri de öldürüyor. Sonra tekrar toparlanıyor, ama bu biraz zaman alıyor. Pokkit, her duruma uygun birşeylerin olduğu ceplere sahip. Ama en ufak bir şeyden rahatsız oluyor ve bu durumda fayda yerine zarar getiren şeyler çıkartıyor cebinden. Pilfer, birbiriyle sürekli çekişme içinde olan 200 farklı karakteri var. Volstagg çok kas az beyin içeren bir yaratık, Crystal ise tam bir fıstık ve bir o kadar da zeki olan bir yaratık. İşte, bu yaratıkları kullanarak belli engelleri aşmak zorunda olmanız oyuna stratejik bir yön de kazandırmıyor değil, ama gereken yerde gerekeni yapmak çok çok zor. Bunun nedeni de yine Rig denilen o lanet silah. Bir alıp başka yere koymak için de kullandığınız Rig genellikle istemediğiniz sonuçlar doğuruyor (Nitro'yu patlaması gereken bir üst kata fırlatmaktansa, ikinizi birden uçuruma yuvarlayacak bir patlama başlatmak gibi). Yani sonuçta bu silahın üzerine odaklanmış olan Wild 9, yine bu silah yüzünden neredeyse çöpe atılacak duruma geliyor.

Bu bir uçak...

Silahın kullanışsızlığını görmezden gelsek bile, Wild 9'da öylesine oynanabilirlik ha-

Grafikler Wild 9'ın en üstün yanı. Sizi çileden çıkartacak olan Rig, belki de bir oyunda görebileceğiniz en güzel görsel efektlere sahip. İlk gördüğümde çenem düştü, çünkü biliyorsunuz ben aslında PC oyunlarıyla ilgilenirim ve şimdiye dek Playstation'da pek fazla oyun oynamadım. Ama bu silahın efektini gördüğümde Playstation'ın gözümdeki değeri daha bir arttı. Tabii daha sonra Rig'den kaynaklanan saçmalıklar oyunla aramı açtı ve küstük. Artık konuşmuyoruz.

Ses efektlerine de lafım yok. Wex'in ve yandaşlarının sürekli olarak bıdı bıdı konuşmaları sayesinde çoğu oyundaki yalnızlık hissinin üstesinden gelinmiş. Silah sesleri, düşmanları yere çarpma efektleri falan da oldukça güzel kotarılmış. Ya, şimdi düşündüm de da bu tür bir oyun PC'de yapılsa 32 Ram ve bilimum işlemcilerden aşağı çalışmaz. Nasıl oluyor da 2 MB'lık Playstation'da böyle yapabiliyorlar? Hmm, bu konu üzerinde biraz araştırma yapsam iyi olacak, sanırım birileri PC kullanıcılarını acaip şekilde söğüşlüyor (e günaydın bari - BLX).

Hayır, bu tam bir saçmalık!!!

Eğer dual shock kontrol cihazınız varsa, Wild 9 sayesinde ondan da nefret edeceksiniz. Esas amacı oyunda aldığınız darbeleri size gerçekçi bir şekilde hissettirmek olan bu aletin abartılı kullanımı nedeniyle oyun zevkinizin içine bir kat daha ediliyor. Çünkü yaptığınız her hareketin sonunda dual shock titriyor. Ateş ediyorsunuz, titriyor. Yürüyorsunuz, titriyor. Ölüyorsunuz, titriyor. Vuruluyorsunuz, ne yapıyor? Titriyor. Yani alet elinizde beş saniye rahat durmuyor ve bu olay Rig'in kullanışsızlığıyla birleşince oynanabilirliğin içine bir güzel ediyor. Bravo yani.

Sonuçta yine de Wild 9'ı tamamen silip atamıyorum, çünkü görsel ve işitsel olarak oldukça doyurucu bir oyun ama ciddi oynanabilirlik problemleri var ve bazı mantık hataları da içeriyor. Eğer oynanabilirlikten çok ne gördüğüyle ve duyduğuyla ilgilenen bir oyuncuysanız, Wild 9'u alabilirsiniz. Yapımcı Shiny Entertainment oldukça iddialı yapımlar ile gümbür gümbür gelmekte olan yeni bir firma. PC ve PS için hazırladıkları Messiah, RC Stunt Helicopter ve Giants gibi yapımlarla 1999'da adından sıkça söz ettireceğe benziyorlar. Ama oyunlarında önceliği görsellikten oynanabilirliğe kaydırmazlarsa, adlarından pek de iyi bir şekilde bahsedileceğini zannetmiyorum.

Wild 9 Shiny / Platform /1 CD

İNCELEYEN	Sinan Akkol
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1

Dual Shock Desteği

GRAFİK	★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
ATMOSFER	★★★★★★★★★★
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★

Genel 6 Puan



Duke Nukem

A Time to Kill

Duke Nukem tekrar sahnede, fakat bu defa alışılmış halinden biraz daha farklı bir şekilde! Acaba bu yeni tarzı beğenebilecek misiniz?

Duke Nukem, ne karakter ama! Burnuna kadar kaslı, silahlı, tehlikeli ve maço bir herif, doğrusu kahraman mı, yoksa anti-kahraman mı karar vermek zor. PC üzerinde Duke Nukem 3D çıkar çıkmaz millet hastası olmuştu, yalanım yok, benim de bir hayli tuttuğum bir tiplemedir kendisi. Hele o absürd espri anlayışı yok mu, heh heh he! Benim kafamda bir herif, şu oyunda dağıttığı Strip-barlardan birinde oturup biraz geyiklemek hoş olurdu herhalde! Ve fakat tabii bu yazının konusu bu değil, Duke amcam yeni bir oyunla PSX kullanıcılarının karşısına çıkıyor şimdi, A Time To Kill! Bildiğim kadarıyla bu oyun sadece PSX için üretildi, PC versiyonu olmayacak yani. Ancak PC için hazırlanan Duke Nukem Forever da PSX üzerinde bulunmayacak, fakat zaten teknik olarak bu biraz zor gibi, çünkü onda Unreal engine kullanılıyor ve PSX üzerinde çalıştırabilmek için herhalde sihirbaz filan olmak gerekirdi. A Time To Kill ise doğrudan PSX için yazılmış bir oyun, fakat bildiğiniz Duke Nukem tarzı burada bir hayli değişikliğe uğramış. Nasılına gelince, ona birazdan değineceğim.

Shake It Baby!

Oyunun konusu pek fazla sıradışı sayılmaz, ancak zaten kahramanımız Duke ise oturup dram yazacak değiliz, etrafta dolaşıp yaratık patlatmak için bir sebep bulmak maksat. Olaylar Duke amcamın Harley'inin gözlerinin önünde üç tekerlekli bisiklete dönüşüvermesiyle başlıyor! İki ile ikiyi toplayan Duke derhal işin içinde uzaylı parmağı olduğunu anlıyor, onu yenip dünyayı ele geçirmeyi başaramayan uzaylı istilacılar zamanda geri gidip daha ufaklık iken temizlemeye karar vermişlerdir! Tabii Duke derhal uzaylıların zaman içinde seyahat ettiği boyut kapısını bulmak için harekete geçiyor, sonuç olarak farklı zaman ve mekanlarda süren bir kovalamaca başlamış oluyor. Fakat bu defa olayları kahramanımızın gözünden görerek oynamıyorsunuz, hayır, bu oyunda kamera adamımızı dışarıdan ve arkadan takip ediyor. Efendim, Tomb Raider mı dediniz? Çok doğru, bu oyun klasik bir FPS olmaktan ziyade oldukça yoğun bir Tomb Raider havası taşıyor. Üstelik bu sadece kamera açılarıyla da sınırlı değil, bölüm tasarımlarında da bu durumu hissediyorsunuz. Alışılmış Duke seviyeleri pek fazla karmaşık olmaz, genelde etrafta bir sürü öldürülmesi gereken yaratık ve birkaç tane de basılacak düğme vardır. Yani oyun maceradan ziyade rehberli bir mezbaha turu havasında geçer. Burada ise işler oldukça farklı, bölümler oldukça geniş, keşif işine bir hayli ağırlık verilmiş. Duke tıpkı Lara gibi pek çok akrobatik hareketi rahatlıkla yapabiliyor, ancak zaten tüm o engellerden aşabilmesi için buna ihtiyacı da var. Fakat Lara'da bulunmayan birşey var Duke amcamda, bir Jetpack! Eğer yakıtınızı çabucak harcamazsanız zor yerlerde bununla bir hayli zahmetten kurtulabilirsiniz.



Aaah! Much Better!

Silah konusunda Duke babanın seçenekleri Lara'dan çok daha fazla, diğer oyunlardan alıştığınız silahlara birkaç yeni malzeme daha eklenmiş. Tabii etrafı keşfederken sağlık kitleri ve benzeri şeylere rastlıyorsunuz. Ancak daha ilginci üstadın kıyafetinin gittiği çağa uygun olarak değişmesi, mesela Vahşi Batı dünyasında kovboy kıyafetiyle etrafı dağıtırken, Roma döneminde beyaz bir çarşafa bürünüp öyle boy gösteriyor





kendisi. Müziklerin de buna uygun olarak değiştiğini söylemek lazım tabii, fakat oyunun o kadar da kaliteli müziklere sahip olduğu söylenemez. Ses efektleri ise fena değil, silahlar, patlamalar ve yaratıkların haykırışları arasında neşeli bir katliam yaşayacaksınız. Grafiklere gelince, Playstation için oldukça iyi sayılabilecek kalitedeler denebilir, ne var ki etraf biraz fazla karanlık, etrafta dolaşırken gizli düğmeleri ya da bölgeleri bulmakta biraz zorlanabilirsiniz. Patlamalar ve diğer ışık efektleri de fena sayılmaz, genel olarak ele aldığımızda grafiklerde öyle pek büyük bir kusur bulmak mümkün değil, biraz daha aydınlık olsa daha iyi olurmuş, hepsi o.

I Love My Shotgun!

A Time To Kill etrafı keşfetme ve bir sürü engeli aşma üzerine kurulmuş bir oyun, bu açıdan da Lara ablamın maceralarını çağrıştırıyor. Haliyle Duke her çeşit manevrayı yapabiliyor, yani game pad üzerinde bulunan her tuşu kullanacaksınız, alışması biraz zaman alabilir. Fakat bir kaç detay var ki, insanı gerçekten bunaltıyorlar. İlki ateş tuşunun aynı zamanda kapıları açmak için kullanılması, eğer uygun yerde durmuyorsanız boşuna cephane harcayıp duruyorsunuz, elinizde bazuka filan varsa o zaman cephaneden çok daha fazlasını kaybediyorsunuz. İkincisi ise bölüm içinde istediğiniz yerde oyunu kaydedememeniz, kısıtlı miktarda devam hakkınız var, ya bunu kullanıp kaldığınız yerden devam ediyor, ya da bölümе en başından başlıyorsunuz. Normalde o kadar fazla zor bir oyun sayılmaz, ancak sırf bu yüzden zorluk seviyesi tavana vuruyor. Özellikle yoğun akrobasi numaraları kullanarak geçmeniz gereken kısımlarda devam haklarınızın bir kaç dakika içinde tükenivermesi bir hayli sinir bozucu oluyor. Bir de oyunun 28 bölümden oluştuğunu düşünürseniz ne demek istediğimi anlarsınız.





Damn, You Are Ugly!

Oyunda karşınıza çıkacak olan düşmanlar oldukça tanıdık tipler, tabii arada bir kaç yeni kötü karakter de mevcut, fakat çok fazla bir yenilik yok. Bölüm sonlarında karşınıza çıkacak olan Boss sınıfı yaratıklar ise tipik Duke karakterleri, büyük ve tepeden tırnağa silahlılar, ayrıca kolay öldükleri söylenemez. Ne var ki oyunda çok büyük bir eksiklik mevcut, yapay zeka neredeyse yerlerde sürünüyor. Düşmanlar genelde belli bir yerde duruyor ya da bir hat üzerinde dolanıyorlar, çok yaklaşmadıkça da harekete geçmiyorlar. Belli bir mesafeden ateş edip ıskalasanız bile bir tepki vermiyorlar, bu durum oyunun kalitesinde çok şey alıp götürüyor kanımca. Büyük Boss sınıfı yaratıkların bile yapay zekası pek iyi değil, birkaç manevradan sonra zayıf yönleri çabucak açığa çıkıyor. Oyunun zorluk seviyesini yükseltmek sadece düşman kurşunlarının verdiği hasarı artırıyor, yapay zeka ile ilgili bir değişiklik olmuyor.

Lizards Make Great Boots!

Oyun atmosferi Duke Nukem 3D ile çok benziyor, etrafta göreceklerimiz ilk oyunun havasını size hissettiriyor. Ne var ki bu oyun tartışmasız bir Tomb Raider kopyası, yani eğer PC versiyonlarındaki gibi bir oyun bekliyorsanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Şahsen ben kararsız kaldım, Duke oynamayı severim ama Tomb Raider oynamayı pek sevmem, bu durumda çoğunuz benzer duygulara kapılacaksınız sanırım. Çünkü bu oyun Duke ve Lara'nın çocukları gibi birşey olmuş. Eğer bir başka Tomb Raider kopyası istiyorsanız, ancak Duke oynamayı da seviyorsanız o zaman hoşunuza gidebilir. Fakat illa de ikisinden birinin fanatiği iseniz, o zaman pek hoşunuza gitmeyebilir, kararınızı ona göre verin. L

Duke Nukem GT Interactive / Action /1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1
Memory Blok	: 1

Dual Shock Desteği

GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

Genel Puan 7



Brave Fencer Musashi

Squaresoft yaptığı RPG tarzı oyunlarla özellikle Playstation kullanıcılarının takdirini kazanmıştır. Peki Musashi nasıl, Final Fantasy 7 gibi bir oyundan sonra alınıp oynanır mı?



Squaresoft iyi firmadır, her zaman için kaliteli ve muhteşem oyunlar yaparlar, özellikle de RPG türü söz konusu olunca işlerini çok iyi bildikleri tartışılmaz. Final Fantasy 7 oynamış olanlar ne demek istediğimi daha iyi anlar, inanılmaz büyüklükte dünyalar, son derece detaylı ve akıcı senaryolar, muhteşem oyun atmosferi ve özenle tasarlanmış karakterler. İşte Squaresoft deyince çoğunun aklına bu geliyor, piyasaya en son çıkardıkları oyun olan Brave Fencer Musashi için de aynı şeyleri söylemeyi çok isterdim, fakat maalesef bu pek mümkün değil. Peki ne oldu, nasıl böyle bir firmadan böyle bir oyun çıkabildi, fikrim o ki, programcılar bu oyunu biraz da geyik olsun diye yapmışlar. Tamam, absürd esprileri ve hafif sapıtmış bir mizah anlayışı olan oyunları herkes sever, fakat burada bambaşka bir şey söz konusu, oyunun genel havası çok baştan savma izlenimi bırakıyor insanın üstünde. Sanki Final Fantasy 7 gibi ciddi ve yapılması büyük emek isteyen bir oyunu bitirdikten sonra biraz istim bırakmak için kalkıp geyiğine oyun yazmışlar gibi, iyi yanları yok değil, ancak zaten en büyük problemlardan biri de burada yatıyor. Pek çok eski ve hit olmuş oyunun en iyi yanlarını alıp birleştirmeye çalışmışlar, ancak sonuçta ortaya ne çıktığına kimse pek bakmamış. Haliyle oyun birazcık güme gitmiş.

Konu Ne Ola ki?

Musashi oldukça bildik bir konuya sahip, Allucaneet imparatorluğunun başı eski düşmanları Thirstquenchers ile beladadır, birazcık İngilizce bilenleriniz daha krallıkların isimlerini okuyunca işin ne denli geyik olduğunu anlayacaklardır. Neyse, kraliçe yardım için efsanevi Musashi'yi çağırmaya karar verir. Fakat büyü onun yerine torunu olan ufaklığı getiriverir, bu herif Sonic tarzı kesilmiş saçları olan saygısız veledin teki, raliçeyle bile dalga geçmekten geri kalmaz, ancak yardım etmeyi de kabul eder yoksa geri dönemeyecektir. İşin bundan sonrası bildik bir biçimde gelişiyor, Musashi etrafta koşturup verilen görevleri bitirmeye ve sonuçta beş büyülü parşömeni toplamaya çalışıyor. Oyunun oynanış tarzı biraz karışık, kimi zaman Mario Bros gibi yandan görünen bir platforma, kimi zaman da Legend of Zelda gibi tepeden görünen bir şekle dönüşüyor. Bu sabit kamera açıları bazen karakterinizi gözden kaçırmanıza sebep olabiliyor, neden hareketli bir kamera kullanmadıklarını anlamadım, oyun çok daha rahat oynanabilirdi.

Zaman Nasıl da Geçiyor

Bu oyunda bilmeniz gereken en önemli özellik zamanın asla durmadığı, oyunun içinde kendi saati var ve bu devamlı işliyor. Tabii zamanın bu şekilde ilerlemesi tüm oyunu ve yaptığınız herşeyi etkiliyor. Mesela oyunun etrafında kurulu olduğu kasabada yaşayan halk gündüz vakti etrafta dolaşıp işleriyle meşgul oluyor, ancak karanlık bir defa çöktü mü sokaklarda bir kişi bile kalmıyor. Haliyle bir quest için ya da alışveriş için birileriyle konuşacaksanız sabahı beklemek zorunda kalıyorsunuz, ayrıca etrafta dolaşan yaratıkların türleri de zamana uygun olarak değişiyor. Zamanın akışından Musashi de payına düşeni alıyor tabii, onu sonsuza dek durmadan etrafta koşturamazsınız, bir zaman sonra yoruluyor ve yeteneklerini





zen sizi olup bitenlerden doğru düzgün haberdar bile etmiyorlar. Sonuçta etrafta koşturup duruyor, sık sık ta yorulup uykuya dalıyorsunuz, bir zaman sonra insanın gerçekten de uykusu gelmeye başlıyor.

Bir Şurada, Bir Burada

Grafiklere gelince, burada da oldukça büyük uçurumlar mevcut. Her ne kadar bazı kısımlarda ve özellikle büyük karşılaşmalarda grafik kalitesi bir hayli yüksek olsa da, oyunun kalanı



kaybetmeye başlıyor. Bu yüzden akşam olunca uygun bir yatak bulup dinlenmeniz gerekli. Musashi ayakta kestirerek bile dinlenebiliyor ve iyileşebiliyor, ancak bunun etkisi fazla olmuyor, yani toplanmak için ille de kamp kurup taş gibi devrilmesi lazım. Tabii bunda yanlış bir yan yok, benzeri her oyunda iyileşmenin yolu biraz dinlenmektir, ancak burada iş biraz çığırından çıkmış. Normalde bu tür oyunlarda ancak tehlikesiz yerlerde dinlenmenize izin verilir, burada ise içi canavarlarla dolu bir mağarada bile kamp kurabiliyorsunuz! Uyurken zaman normalden sekiz kat daha hızlı geçiyor, kasabada akşam işiniz varsa bu iyi, ancak oturup beklemek bir zaman sonra baymaya başlıyor.

Bayat Ekmek

Oyunda tabii bir sürü malzeme kullanmanız gerekiyor, özellikle iyileşmek için farklı tipte yiyeceklere baş vuruyorsunuz, fakat zaman devamlı aktığından bu yiyecekler de bir zaman sonra değişime uğruyor. Ekmek ve benzeri bazı şeyler bayatlayıp kullanılmaz hale geliyor, ancak meseia peynir zaman geçtikçe daha da olgunlaşıp güçleniyor. Tabii uzun bir savaşın sonunda tüm yiyeceklerinizin bozulmuş olduğunu görebilirsiniz, bu sık sık oluyor ve sonuçta siz iyileşmek için uyumak zorunda kalıyorsunuz. Bu yüzden oyun bir müddet sonra maceradan ziyade uykuyla geçmeye başlıyor. Ayrıca buradaki envanter bughüne dek gördüğüm en küçük envanter, ihtiyacınız olan bir sürü şey oluyor ama siz asla yeterince yere sahip olamıyor, sonuçta bir sürü şeyi geride bırakmak zorunda kalıyorsunuz. Dövüş işine gelince, Musashi kılıçlarını kullanarak pek çok numara yapabiliyor, gerektiğinde bulduğu parşömenleri kılıçlarıyla birleştirip özel etkiler sağlayabiliyor. Ayrıca karşısındaki yaratıkların yaşam enerjisini çekerek yeni numaralar da öğrenebiliyor, ancak bunların pek azı faydalı ve genelde öğrendiğiniz şeylerin çoğu pek fazla işe yaramıyor.

Tek Kasaba, Tek Dağ

Bu tür oyunlarda işin en zevkli kısımlarından biri de etrafta dolanıp yeni bölgeleri keşfetmek, yeni tiplerle karşılaşmaktır. Ne var ki Musashi bu konuda oldukça zayıf, olaylar tek kasabada geçiyor, üstelik gidilebilecek yerlerin sayısı son derece az. Verilen görevleri tamamlamak için bu bölgeler arasında mekik dokumanız gerekiyor, kısa süre içinde bu iş inanılmaz derecede sıkıcı hale geliyor. Tek bir görev için aynı yere yirmi defa gitmek hiç eğlenceli değil doğrusu. Ancak oyun dünyası bu denli küçük ve quest sayısı böyle çok olunca aynı yerleri ezberlemekten kaçamıyorsunuz. Tabii her defasında kasaba halkını sorguya çekmek zorunda kalmak da yine hiç zevkli sayılmaz, üstelik ba-

pek iyi sayılmaz, özellikle düşmanların çizim ve animasyonları oldukça baştan savma gibi görünüyor. Ses efektleri fena sayılmaz, bu türden bir oyundan beklenebilecek kalitedeler, ancak müzik devamlı kendini tekrar ettiğinden bir zaman sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Oyunun zorluk seviyesi de pek yüksek sayılmaz, çoğu yerde nasıl davranmanız gerektiği neredeyse resimli olarak anlatılıyor, oyunda birşeyleri başardığınızı hissettiğiniz pek az zaman var. Ancak zaten oyunun kendisi genel bir atmosfer eksikliğinden muzdarip, doğrusu kendimi vererek, olayların gidişine kapılarak oynadığımı söyleyemem. Sonuç olarak Brave Fencer Musashi vasat ve basit bir oyun, özellikle Squaresoft gibi bir firmadan beklenmeyecek bir yapım, hele de Final Fantasy 7 gibi muhteşem bir yapımdan sonra. Eğer hala oynamadıysanız alıp onu oynayın derim ben, bu pek iyi değil çünkü.

Genel 6 Puan

B.F. Musashi Squaresoft / RPG /1 CD

İNCELEYEN	M. Berker Güngör
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1

GRAFİK	★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
ATMOSFER	★★★★★★★★★★
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★

Dual Shock Desteği



Playstation Hilekar

En güncel Playstation hileleri ile karşınızdayız

GEX

Burada hile yapmak için önce oyunu dondurun ve sonra R1 tuşuna basılı tutarak aşağıdaki kodları girin:

FIRE BALLS: X, yukarı, sağ, yukarı, sağ, sağ.
ELECTRICITY: Sağ, sol, sağ, O, üçgen, sağ, O, aşağı, sağ.
Ölümsüzlük: X, kare, aşağı, aşağı, yukarı, aşağı, sağ.
Sonsuz hak: Yukarı, O, üçgen, aşağı, sağ, kare,aşağı.

Impact Racing

Aşağıdaki kodları Password ekranından girerek kullanabilirsiniz:

I M IMMORTAL - Ölümsüzlük verir.
JOURNEYS END - Farklı müzikler.
RABBITBADGER - Seviye seçimi
ENDGAMELEVEL - Son bölüm.
BONUS LEVELS - Gizli seviyeler.

NHL 99

Bu oyunda hileleri Password ekranından girmeniz gerekli, aşağıda gerekli kodlar ve amaçları bulunmaktadır:

FREEEA - Bu şifre EA Blades ve EA Storm adlı iki gizli takımı açığa çıkaracaktır. Eğer bu iki takım karşılıklı oynarsa bol miktarda kavga çıkar.
3RD - Farklı renkte formalar verir.
SPEEDY - Süper hızlı oyun modunu açar.
VICTORY - Bitiş filmini gösterir.
BRAINY - Oyunculara kocaman kafalar verir.
BIGBIG - Oyuncuları büyütür.

Parasite Eve

Bu oyunda birkaç hile bulunuyor, fakat bunlar öncelikle sizin becerinize dayanıyorlar.

EX Oyun Modu: Oyunu bir defa tamamlarsanız yeni bir modda oynama imkanına kavuşursunuz.
Ekstra Puan: Oyunun bir gününü hiç kaydetmeden bitirebilirseniz, bir sonra ki güne başlarken fazladan puan kazanırsınız.
Ekstra Cephane: Eğer oyun esnasında cephaneye ihtiyacınız olursa polis merkezine dönün ve silah deposuna girin. Buradaki sandıkta 30 adet mermi bulacaksınız. Bunu tüm oyun boyunca on defa tekrarlayabilirsiniz.

Red Asphalt

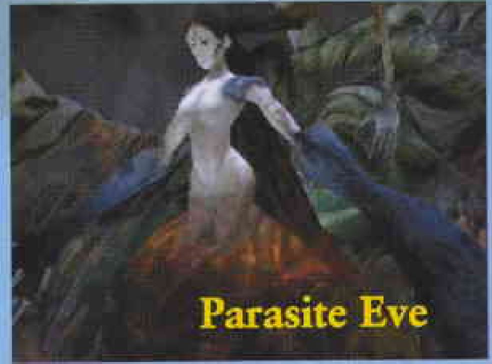
Aşağıdaki seviye kodlarını Password ekranından girerek kullanabilirsiniz:

WORLD 2 : R2,R2,O,kare
WORLD 3 : R2, kare, R2, R1, kare, X, R1, X, X, R1, üçgen
WORLD 4 : O, üçgen, kare, üçgen, O, R1. R1, L1, X, R1, kare
WORLD 5 : L1, L1, kare, L1, kare, R1, kare, L1, kare
WORLD 6 : Kare, R1, L2, X, üçgen, X, O, L1, kare, X, kare,X
WORLD 7 : Kare, R1, O, L1, O, R1,O,L1, X, X, kare, R2
WORLD 8 : X, kare, X, üçgen, X,X, X, kare, L1, kare, kare
WORLD 9 : Üçgen, R2, üçgen, üçgen, kare, X, O, L1, kare, üçgen, kare, kare
FINAL LEVEL : X, üçgen, X, X, R1, kare, O, X, L1, X

Rogue Trip

Aşağıdaki kodları Password ekranında girerek kullanabilirsiniz.

Gizli Duke Nukem Filmi: Kare, kare, O, O, üçgen, üçgen.
Nightshade olarak oynamak için: R1, R2, L1, L1, X, O
Helicopter olarak oynamak için: L1, üçgen, R2, üçgen, üçgen, R1
Alien olarak oynamak için: R1, kare, X, kare, L2, O
Goliath olarak oynamak için: Üçgen, L1, R1, X, L2, L2



Funtopia seviyesi: X, O, L2, X, kare, L1. Bu kodu girdikten sonra "Challenge Mode" şıkkına girin ve oradan seviyeyi seçin.
Gulch seviyesi: X, kare, O, L1, L2, kare.
Boss Battle 1: O, R2, R1, kare, L1, R2.
Daha güçlü zırh: R1, üçgen, R1, üçgen, L1, kare
Sonsuz turbo: Kare, X, O, üçgen, R1, R2

Uprising X

Aşağıdaki seviye kodları sayesinde istediğiniz bölümü seçebilirsiniz:

2 - Sol, sol, yukarı, üçgen, üçgen, X, kare, O
3 - Aşağı, aşağı, kare, üçgen, aşağı, üçgen, aşağı, üçgen
4 - O, O, O, X, X, aşağı, X, O
5 - Sağ, sağ, üçgen, kare, üçgen, sol, sağ, üçgen
6 - Yukarı, aşağı, üçgen, kare, X, O, sol, sol
7 - Üçgen, kare, sol, sol, sağ, yukarı, aşağı, O
8 - Üçgen , üçgen, kare, O, yukarı, yukarı, kare, O
9 - Sol, sol, sağ, yukarı, yukarı, kare, kare, O
10 - X, X, sol, X, kare, kare, üçgen, X
11 - Kare, üçgen, üçgen, kare, yukarı, yukarı, sağ, yukarı
12 - Aşağı, aşağı, sağ, kare, X, X, kare, X

Ayın Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

Blade
Jean-Claude Van Damme da kim oluyormuş?

Kültür sayfasına dil uzatanların hoşuna gidebilecek bir filmi inceleyeceğiz bu ay. Ama itiraf edelim, tamamen adrenalin bezlerinizi harekete geçiren sahnelerle dolu olan böyle kaliteli bir aksiyon filmini uzun zamandan beri görmemiştik. Bir aksiyon filminde iğreti insan Van Damme'ın yerine, Blade'deki karizmatik Daywalker rolünde Wesley Snipes'ı seyretmek oldukça hoş bir değişiklik oldu.

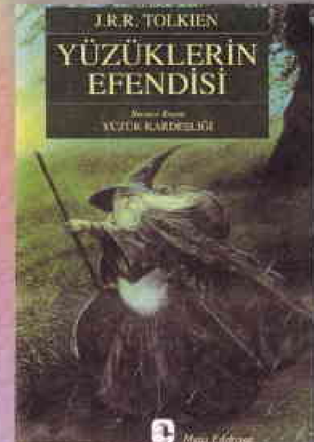

Karizma timsali insan Snipes ve minik oyuncağı

Blade konusunu eski bir vampir efsanesinden alıyor. Eğer yılın belli bir gününde, 12 vampir klanının liderini biraraya getirilip kurban edilirse, ölümlü olan kimsenin durduramayacağı Blood God tekrar dirilecektir. Ama bu kurban töreninin başarısı için insanların güneşe dayanıklılığını ve vampirlerin gücünü almış olan Daywalker'ın kanına ihtiyaç vardır. E tabii, Snipes'da damarlarında sakin sakin dolaşan kanının vücudundan ayrılmasından hiç mi hiç hoşlanmayacağından Blood-God olma fikri beyninde sabitlenen Frost (Stephen Dorff) ve annesini öldüren vampirleri avlamayı kendine görev edinmiş olan vampir avcısı Blade (Wesley Snipes) arasında kıyasıya bir mücadele başlıyor. Blade, vampir temalı filminde görmeyi beklediğiniz herşeye ve çok daha fazlasına sahip. John Woo filmlerinin aksiyon dolu dövüş sahneleri, karizma timsali Snipes ve bol domates suyu kullanmak için bahane sağlayacak bir senaryo birleşince, bizim bile hoşumuza gidebilecek bir aksiyon filmi ortaya çıkabiliyormuş demek ki. Gerçi kendimizden utanıyoruz ama, bu filmi tekrar tekrar izlemekten de kendimizi alamıyoruz.



Yüzüklerin Efendisi
J.R.R. Tolkien

Çok uzak bir çağı hayal edin. Elf, cüce, hobbit ve ejderhaların olduğu bir devri gözünüzün önüne getirin. Tüm Orta Dünya halkları ortak bir dille anlaşmakta, her halkın kültürü dünya tarihine damgasını vurmaktadır. İşte Tolkien eserlerinde bu dünyayı yıllar süren çalışmalarla yaratmış ve okuyanları onun gerçekliğine inandırmıştır. "Yüzüklerin Efendisi" aslında üç kitaplık bir macecadır, ünlü "Hobbit" ile yaratılan çağın ardından gelen dönemde yaşanan büyük bir macerayı anlatır. Kadim halkların çağı geçmekte ve ölümlü insanların yeryüzünde hüküm sürecekleri zaman gelmektedir. Bu esnada eski bir tehdit tekrar uyanır ve tüm dünyayı karanlığa boğmak için çalışmaya başlar. Bunun üzerine eski günlerin bilgisine ve az rastlanır bir cesarete sahip olan bir avuç kahraman tehlikenin kaynağına doğru bir yolculuğa çıkarlar, göründüğünden çok daha zor bir seyahat olacaktır bu. Tolkien saygın bir edebiyat profesörü idi, bu yüzden bu tür fantastik eserler vermesi yaşadığı dönemde oldukça tepki çekmiş, çoğu eleştirmen bunun seviyesiz bir kaçış edebiyatı olduğunu öne sürmüştü. Fakat bu bir kaçışın değil, arayışın öyküsüdür. Nice tehlike ve çelişkinin içinden geçen karakterler gittikçe olgunlaşır ve şekillenirler, kimi aydınlığa, kimi de karanlığa doğru. Dünya efsanevi olabilir, ancak üzerinde dönen dolaplar aslında çağımızdaki güç kavgalarının açık bir tezahürüdür. Üç kitap, "Yüzük Kardeşliği", "İki Kule" ve "Kralın Dönüşü" boyunca insanoğlunun tarihi, umutları ve korkuları gizlice sorgulanır, örtülü gerçekler gören gözlerin önüne serilir. Son yüzyılın en çok okunan yüz kitabı arasında sayılan bu yapıt, ülkemizde Metis Yayınları tarafından yayınlanmış. Bu gerçekten de sınıflandırmanın ve eleştirinin üstünde bir eser, okumanız şiddetle tavsiye olunur.

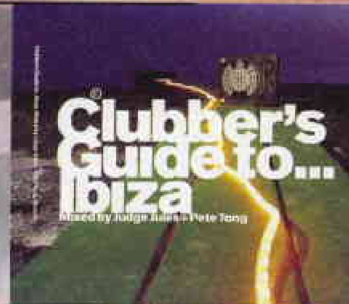


Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

Clubber's Guide To Ibiza

Yaz aylarının, gecelerinin müzik, dans ve eğlenceyle dolu geçtiği, insanların hakkında konuşurken iç çektiği bir yerdir Ibiza. Club'lar ve sınırsız eğlence ile dolup taşan Ibiza, dans müziğinin atardamarlarından biri denebilir aslında. Number One FM'in Cumartesi geceleri yaptığı canlı yayınlardan tanıdığınız Ministry Of Sound hakkında söylenecek o kadar çok şey var ki, buraya sığacağına inanmadığım için, size **http://www.ministryofsound.co.uk** adresini veriyorum. İmkanı olanlar mutlaka gezmeli ve Screenmate Chick'i mutlaka edinmeli. Toplam 34 parçadan oluşan ve 154 dakika olan bu iki CD'lik eser iki Dj tarafından oluşturulmuş. Birinci ve ikinci CD'ler sırasıyla Pete Tong ve Judge Jules imzasını ve Ministry Of Sound kalitesini taşıyorlar. Özellikle parçalar arasındaki geçişlerin kalitesi sayesinde müzik dinleme zevkiniz bölünmemiş oluyor.



Beck-Mutations

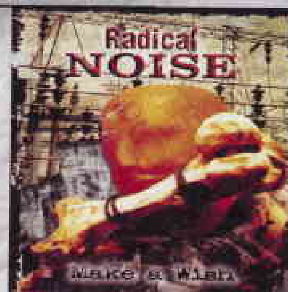
BECK MUTATIONS



Diğer tüm şarkıcılar gibi Beck de çok küçük yaşta başlamış gitar çalmaya. Taa o zamanlardan belliymiş farklı bir şeyler yapacağı. Türkiye'de tanınmasında bayağı bir faydası olan şarkısı Loser neredeyse herkesin ağzına sakız olmuştu. Bir sonraki patlamasını 1996 yılında çıkardığı Odelay ile yaptı ve birçok Grammy'i de beraberinde götürdü. Ve Beck tekrar sahnede, bu kez Mutations isimli yedinci albümüyle. Odelay'den sonra bu albümde tarz olarak pek bir farklılık yok. Biraz folk, country, biraz rock ve bence biraz da hiphop. Ve tabii ki artık Beck karakteristiği olan eşek anırmaları da bu albümde sizleri bekliyor. Eğer Beck'le ilgili daha fazla bilgi ve yaratıcı bir sayfa görmek isterseniz, **http://www.geffen.com/beck** adresini mutlaka ziyaret edin.

Radical Noise-Make A Wish

Tamam, kabul ediyorum belki şu ana kadar yaptığım kötü bir şeydi. Biraz önyargılı davrandım ve Türk gruplardan sadece önüme konulanı dinledim. Ama hata bende, bir bak etrafına ne oluyor ne bitiyor deyü. Söyleyeceğim şudur ki, bir albüm çıkmış son zamanlarda Radical Noise adlı bir gruptan, ismi de Make A Wish'miş. Aldım, dinledim, çok beğendim. Şaka bir yana arkadaşlar gerçekten çok iyiler. Bir nokta var ki o da vokal diğer enstrümanları bir parça boğuyormuş gibi geldi bana. Ama ilginçtir, kimse bana bu konuda katılmıyor. Dinlerken kendimi bir ara Quake içerisinde hissetmiş olmamın da etkisi vardır herhalde beğenmemde. Yaptıkları müziğin haricinde kapak konuları (?!) da beni oldukça etkiledi. Eğer "Yoo, hayır Türk gruplarını dinlemem" gibi bir düşünceye sahipseniz, bir de alın bunu dinleyin L



radicalnoise@zihni.com
www.zihni.com/RadicalNoise
Yakında Online Alışveriş ve mp3

Bir İngiliz dergisinin yaptığı araştırmada yüzyılın en iyi 100 parçası seçildi. İşte ilk 10...

1. Smells Like Teen Spirit-Nirvana
2. Pennylane/Strawberry Fields Forever-Beatles
3. Bohemian Rhapsody-Queen
4. Imagine-John Lennon
5. Hey Jude-Beatles
6. Live Forever-Oasis
7. Losing My Religion-REM
8. Wonderwall-Oasis
9. Bittersweet Symphony-The Verve
10. Fools Gold/What The World Is Waiting For-The Stone Roses/The Beach Boys



Posta Kutusu

Derginizin en sevilen köşesi olan Posta Kutusu bu ay da sizden gelen mektuplarla dolu. Eğer sizin de söylemek istediğiniz bir şey varsa, bize yazın.

Merhaba sevgili okuyucular. Son bir iki ayki gecikmelerimiz yüzünden epey tepki aldık, ama inanın bu aksamalar elimizde olmayan nedenlerden kaynaklanıyor. Bundan sonra bu gecikmelerin olmaması için elimizden gelen herşeyi yapacağımızdan emin olabilirsiniz. Bu ay da araya giren saçma sapan uzunluktaki bayram tatili yüzünden elinize geç ulaşmış olabiliriz, bu yüzden bizi suçlamayın.

► Çok Özel

Yine güneşli bir gün. Her zaman birkaç kişinin beklediği durağımızın önünde indim. Beni bırakan servis daha uzaklaşmadan, bizim bayi gözüme ilişti. Gazete ve dergilerin dibine vardım. Har zamanki bilgisayar dergimi alırken, başka bir dergi daha gördüm. Az sayfalı, çekici olmayan, ilk defa karşılaştığım bir dergiydi bu. Elime aldım, paketi inceledim. Adı Level idi. Bu derginin hiç güzel olmadığını ve hatta hiçbir derginin eline su dökemeyeceğini zannediyordum. Çünkü ilk defa görüyordum. Nasıl bir şey olduğunu bilmiyor, bana yabancı geliyor, hakkında asılsız düşünceler üretiyordum. Tereddütsüz eski dergime uzandım. Alıp evde büyük bir iştahla okudum.

Ertesi ay Level adlı dergi yine bayilerde kol geziyordu. Yine eski dergimi aldım, ama bu sefer nedense aklım ondaydı. Sanki biraz daha güzelleşmişti. İlgimi çeken bir oyunu tanıtmıştı. Öbür ay bu dergiyi aldım. Sanki dergiyi herşeyiyle satın almışçasına inceledim. Dur şu oyunu okuyayım, dur şu sayfaya da bakayım derken, dergi bayağı hoşuma gitti. Artık bu dergiyi seviyordum. Birbirini takip eden her ay daha da gelişti Level. Sayfa sayısı ve yazarları arttı, içeriği yenilendi, CD vermeye başladı, hatta CD sayısını ikiye çıkardı. Kültür sayfaları bile açtı (gereksiz bir şey ama...). Sadece bilgisayar kullananları değil, Playstation sahiplerini de mutlu etmeyi bildi. Poster vermeye başladı, oyun şirketleriyle söyleşiler yaptı. Posta kutusu sayfalarını elinden geldiğince artırdı. Donanım üzerinde durdu. Yani okuyucularını memnun etmek için uğraştı da uğraştı.

Ya işte böyle. Level daha bebekken hakkında düşündüklerim teker teker yok oldu, eksikliklerini tamamladı. Büyüdü adam oldu. Keşke o beğenmediğim ilk sayılarını da alabilsem. Siz siz olun sakın tanımadığınız, bilmediğiniz bir şey hakkında önceden asılsız kararlar almayın. Sonra pişman olabilirsiniz.

Nihayet sorularıma gelebildim.

1- Bıktım artık sürekli oyun oynamaktan. Yeni şeyler yapmak istiyorum. Aklıma ilk gelen animatörlük. Acaba bana kullanımı basit, ama kaliteli bir animasyon programı önerebilir misin (acemiler için)?

2- Ya da programcılık da yapabilirim. Yani bir programlama programına ihtiyacım var. Yine basit bir şey olarak bana ne önerirsin?

3- Internet'te Level okuyucularını ve yazarlarını birbirleriyle buluşturacak bir Chat olayına girmeyi düşündünüz mü?

4- Daha önce İzmir'e geleceğini söylemiştin. Gelmedin ya da geldiysen niye beni görmedin? Avcı yelekli çok yakışıklı bir oğlan gördüm, o sen değildin, değil mi? Eğer hafızanı biraz zorlarsan, bu sözlerle ne demek istediğimi ve kim olduğumu hatırlarsın.

5- MK4'ün editörle açılan hileleri varmış. Biliyorsan verir misin (güzelce açıklayarak)?

6- Bak sana bir ipucu daha vereyim. Hani benim Dedektif Fırtına CD'si boş çıkmıştı da "Aaa olur mu öyle şey, hemen bize gönder" demiştin.

7- Benim salak bir arkadaşım F22 Red Sea Operations'ı aldı. Meğerim bu CD, ek görev CD'siymiş. Bu CD'yi yüklemek için F22 Raptor'e mi yoksa başka bir F22'ye mi ihtiyacımız olacak?

8- Bak ben Dune 2000, Larry 7, Armored Fist 2 ve Age Of Empires'ı bitirmiş adamım. Benim çok daha gizli özelliklerim var. Onları söylersem olduğum işimden tekrar olurum (Bu arada 15 yaşındayım bunu da belirteyim). Mesela okul dergisinin Bilim ve Teknik köşesinin bilgisayar bölümünü ben yazıyorum. Çok istersen sana imzalı fotoğrafımla dergiyi postalayabilirim.

9- Bunu da bilirsen pes yani. En büyük dergi Level'dır. (51)2.(25)4. 25 sayısı kaç basamaklıdır? Cevabını bulursan sözlüne 100 veririm, ona göre. Hesap makinesi kullanmak yok ha!

10- Biliyorum bir rekor kırdım. Heralde dergiye gelen en uzun mektup budur. Bu yüzden basılmaz veya sansürlenir.

Not: Her soru 10 puandır. Toplam süre 20 dakika olup, 9. soruyu yaparsanız sınav notunuz kaç olursa olsun sözlünüz 100 olacaktır."

Unfaithful Dolphin
Adını sen koy!!!!!! (buldun mu?)
Hörmetler dilerim.

LEVEL

Hey gidi günleee heey. Ben de iki yaz önce büyük bir şans eseri almış idim Level'ı. Bir de baktım ki güzel dergi falan, bir de yazarlık yarışması yapıyor. Dedim ki Kadir'e (dergideki Kadir değil), oğlum gel birşeyler yazalım, bakarsın kazanırız falan. Taam; yazarız ederiz dedi. Ama aradan 2 ay geçti, ya-

zarlık yarışmasının sonuçlanmasına iki hafta kala baktım herifin yazmaya niyeti yok, oturdum ben bir güzel yazdım X-Com'u (o sıralar kafayı bozmuştum, gece gündüz X-Com 3 oynuyordum), gönderdim Level'a. İki ay sonra, cebimdeki son 500 binle Level aldım, bir de baktım ki yazarlık yarışması sonuçlanmış. Heyecan içinde açtım dergiyi, Gökhun'un giriş yazısını okumaya başladım. Bir de baktım ki X-Com 3 diye bir oyunun yazarı kazanmış. "O da ne?" dedim içimden, ben yazmamış mıydım X-Com 3'ü? Evet evet, ben yazmıştım. Ben mi kazanmış idim yoksa?? N'ayırdı, n'olamazdı, yoktu böyle bir olay. Neyse, kısa keselim. Yazarlık, posta köşesi falan derken, yukarılardan yürü ya kulum dendi ve müdürlüğe kadar geldim. Snif... Nostalji oldum... Snif....

1- Animasyon için kolay bir program istiyorsun ha? Aslında animasyon yapmak için basit bir program yoktur, eğer üç boyutlu animasyonlar yapmak istiyorsan 3D Max 2.5 veya Lightwave 5.5 tavsiye edilir. Bu programlarla işi bilen birisi film animasyonu bile yapabilir. Tabii bu kadar kaliteli sonuçlar veren programların basit olmasını bekleyemezsin. Kullanımı ve anlaması kolay ve güzel görünüşlü bir program istiyorsan, sana Bryce 2'yi tavsiye ederim. Bu arada bütün 3D animasyon programlarının oldukça güçlü bir bilgisayar sistemi gerektirdiğini unutma.

2- İşte bu sorunun cevabı yok. Çünkü basit programlama dili derleyicisi demek, aslında hiçbir işe yaramayan programlar yapan derleyici demek. Yine de ben en basitinden en karmaşığına doğru bir sıralama yapayım sana. En basit programlar için Quick Basic, sonra Pascal, eğer Windows arabirimli programlar yapmak istiyorsan Visual Basic 6.0'yı tavsiye ederim. Eğer oyun programcılığına adım atmak istiyorsan, C++'ın en son versiyonunun yanı sıra, üstün seviyede makine dili bilmen gerekiyor. Unutma, derleyici ne kadar karmaşıksa yapacağın programlar da o kadar hızlı ve işe yarar olacaktır.

3- Düşündük, ama zamanımız o kadar kısıtlı ki düzenli bir Chat muhabbeti kurmak çok zor olacaktır. Yine de beni arada sırada Aidata veya RaksNet'te bulabilirsin. Nikimi zaten biliyorsunuz.

4- Değil miydim? Belki de bendim ama sana çaktırmadım. Kim olduğunu tabii ki anladım, taa mektubunun başında anlamıştım zaten (nerede bu eski sayılar beea?!).

5- Vermem. Sen posta köşesinde tecrübelisin, benden hile istenmeyeceğini bilmen lazım.

6- Tamam canım, tanıdım dedim ya, neden inanmıyorsun?

7- Valla, F22 ile muhabbeti biricik Mig29'umu indirdikten sonra kestim. O gün bugündür de arayıp sormam. Ama senin aradığın oyun F22 Raptor'den ziyade, iF22 olabilir.

8- Bonservislerini de belirttiğine göre sen iş istiyorsun herhalde. Siz bizi aramayın, biz sizi ararız :)

9- 12 basamaklıdır. Ne kazandım?

10- Sansürlemedim de, kesmedim de gördüğün gibi. Herkesten "Merhaba, ben falanca. Level'ı bilmem kaçıncı sayısından beri takip ediyorum. Seni çok seviyorum, bol bol yalıyorum. İşte sorularım" şeklinde mektuplar gelirken, senin ikinci mektubunun yayınlanacağı kesindi.

İyi Günler Sevgili Level Çalışanları

Benim adım Can. Derginizi uzun zamandır takip ediyorum. Derginizin birazcık geç çıkması haricinde bence hiçbir eksiği ya da fazlası yok. İzninizle sorularıma geçmek istiyorum.

1- Sizce oyun hastaları 3Dfx'siz kaç ay daha direnilebilir?

2- Oyun hastaları AMD K6-2'den mi yoksa PII'den mi daha iyi bir performans sağlayabilir (Tabii ki maalesef 3Dfx'li bir sistemde)?

3- Daha yeni bismillah dedik ama, MK5 ve NFS 4'ün çıkmasını bekleyebilir miyiz?

4- Eğer tam sürüm bir oyun daha verecek olursanız, hangi oyunu vermeyi isterdiniz (Starcraft hariç)?

Geçen ay başınıza gelen olaylardan dolayı bütün Level çalışanlarına geçmiş olsun dileklerimi sunarım.

Hep beraber nice mutlu yıllar dileğiyle.

Can Ertürk-Ankara

LEVEL

Level'ın piyasaya geç çıkması kronik bir sorun halini almadan birşeyler yapmaya çalışıyoruz. Biz ne kadar hızlı olsak da, elimizde olmayan birsürü sorun nedeniyle geç çıkmak zorunda kalıyoruz. İki ay önce taşınma telaşı yüzünden, geçen ay CD'ler gümrükte takıldığından geç kalmıştık. İnşallah şu an okumakta olduğunuz Şubat sayısı elinize tam zamanında geçmiş olacak (Yıldız Tarihi 6 Ocak 1999).

1- Valla, 3D hızlandırıcı olmadan şu anda bile nasıl direnebildiğinizi anlamıyorum. Bu arada bir yanlış anlamayı gidermek istiyorum. 3D hızlandırıcı kart demek sadece 3Dfx demek değildir. 3Dfx, üç boyut hızlandırıcı işlemciler üreten bir şirkettir, bu şirketin en ünlü işlemcileri ise Diamond Monster I ve II kartlarında kullanılan Voodoo I ve Voodoo II işlemcileridir. Yakın zamana kadar piyasanın en yaygın 3D hızlandırıcıları olan bu kartların en büyük dezavantajları, normal ekran kartlarıyla birlikte kullanılmak zorunda olması ve maksimum 800-600 çözünürlüğe çıkabilmeleriydi. Ama artık Riva TNT gibi ayrıca ekran kartına gerek duymayan ve 1200-1600 gibi dehşet çözünürlüklerde çalışabilen kartlar var. Voodoo 3 çıkana kadar tavsiye edeceğim 3D ekran kartı Riva TNT, 3D hızlandırıcı ise Voodoo 2'dir.

2- Aslında fiyat olarak AMD K6-2 daha uygun ve tavsiye edilebilir bir işlemci. Yine de siz bildiğinizdan şaşmayın ve paranız varsa Intel PII alın çünkü AMD K6-2 bazı programlarda sorun çıkartabiliyormuş. AMD'yi almayın demiyorum, ama performans ilk tercihinizse PII'yi tavsiye ederim.

3- Mortal Kombat 5'ten hiç ümidim yok, MK4'ten sonra istediğim de yok ama neyse. Ama Need for Speed 5, eğer Electronic Arts bizi şaşırtıp piyasa politikasını değiştirmezse, bu yılın sonlarına doğru çıkacaktır.

4- En güzel ama en ucuz olanını (Gerçeğin Ötesinde'yi vermek belimizi o kadar büktü ki, düzeltene kadar bayağı bir zaman geçecek herhalde).

Merhaba Level

Ben Sinem Gülsoy. Altı ay önce bizim babişko bize bilgisayar aldı. Anlayacağın bizimki 6 aylık. Ve ben bilgisayar hakkında pek fazla bilgiye sahip değilim. Doğrusu bilgisayardan bir şey anlamıyorum. İşim gücüm oyun. Fakat okullar açıldığından beri bilgisayarla fazla oynamıyorum. Ne yapalım bu sene fen liselerine hazırlanıyorum (şimdi elalem de inek gibi ders çalıştığımı zanneder. Nerde o günler). Neyse sana 4 sorum var:

1- Derginizi 3-4 aydır alıyorum. Ben Level'ın yeni üyelerindenim. Herkes gibi ben de Dreams için teşekkür ederim. Fakat bir sorun var. Bu oyun bende açılmıyor. Napcağız şincik?

2- Kuzenim bilgisayarıma Winamp 1.91'i yüklemişti. Ama bendeniz onu sildim. Ve 2.4'ü ayarlamayı denedim. Ama olmadı. Ne yapmalıyım (Kuzenim bir şeyler anlattı hepsini yaptım ama "This is on illegal..." gibi bir şeyler yazdı. Ve işlem durdu)?

3- Artık benim bilgisayardan bir şey çakmadığımı anlamışsındır. Sence bir bilgisayar kursuna gitmeli miyim? Bu konuda kararsızım. Çünkü herkes kursların bir işe yaramadığını söylüyor. Sen ne dersin?

4........ Hay Allah neydi? Vallahi unuttum. Hatırlayınca yazarım.

Bye!
Sinem Gülsoy- Adapazarı

LEVEL

Aman diyim, oyunlara pek fazla bulaşma sakın. Sonra gider CD'li dergiye yazar mazar olursun maazallah. Çok

kötü çoook.

1- Leb demeden, leblebinin soyağacını çıkartmak gibi bir kabiliyetim yok. Kimbilir ne yapıyorsun da açılmıyor oyuncağız. Tamam oyunun açılmadığını anladık da, nasıl bir hata mesajı veriyor bari onu söyleseydin.

2- Bilgisayarında zaten kurulu olan herhangi bir programın üzerine yeni versiyonunu kurmak için öncelikle eski programı kaldırmalısın. Bunun için BAŞLAT menüsünden DENETİM MASASI seçeneğini seç, PROGRAM EKLE KALDIR'a gelip, silmek istediğin programı çıkan menüde bulup KALDIR seçeneğini seç. Gerçi senin durumunda iş işten geçmiş. Bir dahaki sefere daha dikkatli olursun umarım.

3- İş bilgisayar kursuna kalsaydı, ortalık bilgisayar farelerinden geçilmezdi. Eğer bilgisayarın mesleki kullanımını öğrenmek ve işe girerken kulanabileceğin resmi bir sertifika sahibi olmak istersen bilgisayar kursuna git tabii ki. Ama kurslar bilgisayarın ayrıntılarını öğretmez, ince detayları öğrenmek için bilgisayarı sürekli kurcalaman, bozman, yeniden yapman lazım. Karar senin.

4- Eyi, hatırlayınca yazarsın.

İlk defa buraya yazıyorum. Ama sevgili (dear) falan filan diye bir giriş yapmamı beklemeyin. Hemen soru ve eleştirilerime geçeyim.

E1.Önceden oyunlara puan yerine yıldız veriyordunuz. Bunun daha hoş ve insanı oyunu almaya tahrik edici olduğunu söylemeliyim (No Criticism for NOBODY).

1- İstanbul'da bulunmama rağmen, güvenilir CD'ler alabileceğim bir yer bilmiyorum. Tavsiyeleriniz?

2- Bütün sayılarınızı okudum (arkadaşımdan), ancak en baştan verdiğiniz bütün CD ve sayılara sahip olmak istiyorum. Nasıl? Olursa posta yoluyla gönderilebilir mi?

3- Yetti gari. Şu Diablo II ne zaman çıkacak? Burda sinir krizleri geçiriyoruz yaw. Yabancı dergiler devamlı demosunu veriyor.

4- Hellfire oyunu tam bir saçmalık. Daha önce tanıtımını vermiştiniz, ama (Nest) yuva denilen yere (Demoda var ya hani) gidilmiyo. Köprüden falan da geçilmiyo haaa!! Aramadığımız delik kalmadı yahu (yoksa CD'de ya da bilgisayarda bir şey var da kazık mı yedik?).

5- Arkadaşımda bütün sayılarınız var. Bunları ciltletti, kendine bir Cheat ajandası ve özel bir Level CD kutusu yaptı. Doğrusu kıskançlıktan çatlıyorum. Ulu CD'ler ve Bill adına bana bir yardım.........!?!

Siablo

LEVEL

Level karnesinin eskisine göre çok daha detaylı olduğunun bilmem farkında mısın? Gerçi farklı kategorilere hâlâ yıldız veriyoruz, ama genel puanı sayı olarak vermek oyun açısından daha belirleyici oluyor. Bu arada niye yıldızların sayılardan daha "tahrik edici" olduğunu düşündüğünü anlamadım.

1- Kopya oyun satan her bilgisayarcıya eşit düzeyde güvenebilirsin.

2- Eski sayıları almak istiyorsan dergiye gelmen lazım. Çünkü çoğu sayı bizde bile tükenmiş durumda.

3- Diablo 2'nin 99 yazından önce çıkacağını sanmıyorum. Blizzard, oyunlarında en ufak bir hata kalmayıncaya kadar test etmesiyle ünlü bir şirket. Bu da kötü bir şey olmasa gerek. Erkenden yetiştireceğiz diye hatalarla dolu bir oyunu piyasaya sürmektense, daha geç ama daha hatasız bir şekilde sürmeleri daha iyi.

4- Hellfire oyunu saçmalık değil, sadece yeni bölümlerdeki yaratıklar saçmalık. Onun haricinde silahlar, büyüler ve yeni düşmanlar oldukça iyi yapılmış. Nest'e girebilmek için oyunda yedinci, sekizinci bölüme kadar gelmiş olman gerekiyor. Daha sonra köylüyle konuşup (ineklerin yanında dikilen kişi) hikayesini dinlemelisin. Ondan alacağın bombayı yuvanın ağzına yerleştirince, içeri girebileceğin bir delik açılacak.

5- Napalım, sana özel bir cilt bastıralım istersen. Arkadaşına da tebrikler, Level'a hakettiği değeri verdiği için.

Sevgili Level

Her ay derginizi beğenerek alıyorum. Dreams'i vermeye başladığınızdan beri yine derginiz geç gelmeye başladı. Bu hiç hoş bir durum değil, artık geceleri Starcraft'a bir ara verip dergiyi zamanında çıkartamaya bakın. Bunun dışında hiçbir eksiniz yok. Oyunları tanıtmanız çok güzel. Bir de oyunları tanıtırken gereksiz yere puan kırmasanız. Yine daha önce de bazı arkadaşların istediği gibi şu kitap, sinema ve müzik sayfalarını çıkartsanız diyorum. Hiç de ilginiz olmayan şeyler bence. Size fazla yağ yapmak istemedim. Şimdi sorularıma geçmeden önce, bilgisayarım Pentium 100, 16 MB RAM, 1.2 GB HDD, Video Card'ım kaç MB bilmiyorum.

1- Ocak ayında derginizde tanıttığınız Blade Runner oyununu nereden bulabilirim? Derginizde verdiğiniz adreslerde var mıdır bu oyun? Benim bilgisayarımda iyi çalışır mı?

2- Eğer bu soruma olumlu cevap verirseniz, birinci soruyu unutun. Ben derginize abone olayım, siz de bana Byzantine yerine Blade Runner'ı yollayın.

3- Aralık ayında Top 20 oyununu verdiniz. Bence bu listeyi verirken okuyuculara bir sormanız lazımdı.

4- Commandos oyununun hileleri çalışmıyor. Hilelerin çalışması için oyunu en yüksek MB'da mı yüklemem gerekiyor?

5- Age of Empires 2 ne zaman gelecek, artık sabrımız taşmaya başladı.

6- Bir de ben size bir Top 20 vermek istiyorum. Starcraft, Blade Runner, NHL 98, F22 Raptor, Commandos, Sonitorium, Broken Sword 2, Wing Commander Prophery, Quake 2, Panzer General 2, Men in Black, Dark Earth, Ubik, 7th Legion, Age of Empires, Need for Speed 3, Motorhead, Jedi Night: Dark Forces, Police Quest Swat 2, Monkey Island 3.

Sizin verdiğiniz listeye biraz benzedi ama olsun. Sorularım bu kadar, başka bir zamanda görüşmek üzere. Baaay, olacak olacak olacak o kadar, olacak olacak olacak o kadar...

Orhan Öcal-Yozgat

LEVEL

Level'ın geç çıkmasıyla Dreams'in veya Starcraft'ın yakından uzaktan alakası yok. Matbaa, CD'ler için gümrükle boğuşma gibi saçma sapan sebeplerden kaynaklanıyor geç çıkışımız. Elimizden geldiği kadar düzeltmeye çalışıyoruz.

1- Blade Runner'ı İstanbul'daki herhangi bir bilgisayarcıdan ödemeli olarak isteyebilirsin. Telefon veya isim veremem, haksız reklam olur. Ama bana sorarsan Blade Runner'la ilgili hayallere kapılma, senin bilgisayarını anormal şekilde zorlayacaktır.

2- Öyle bir şey mümkün değil.

3- İstersen bundan sonra dergide hangi oyunları açıklayacağımızı belirlemek için sana bir istek formu gönderelim. Sen hangi oyunların açıklanmasını istediğini belirt, biz de dergiyi ona göre hazırlayalım. Dergi bittikten sonra da sizin eve gelir, temizlik falan yaparız. :)

Şaka bir yana, bundan sonraki aydan itibaren PC ve Playstation için iki tane Top 10 listesi olacak ve bu listeyi siz belirleyeceksiniz. Bu nasıl olacak? Hepinizin elinde 10 puan olduğunu düşünün. Bu 10 puanı en sevdiğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtıp, mektubunuzun bir köşesinde belirtin. Biriken puanlara göre bir Top 10 listesi oluşacak.

4 - Hayır. Türkiye'ye gelen her kopya oyunun versiyonu aynı olmadığından, her Cheat aynı oyunun bütün versiyonlarında çalışmayabiliyor.

5 - Age of Empires 2 en erken Mart '99'da gelecek. Ama beklediğinize değecek gibi görünüyor.

6- Hmmm.

Merhaba Level Dergisi Çalışanları

Şu anda hem Athena dinliyorum (Hep Aynı adlı parçası) hem de az evvel okuduğum Level'ın Aralık sayısının hakkındaki mektubu yazıyorum. O ne poster bea, o ne CD (afet bir olay) bea, ya abi siz de yurtdışında açılmayı düşünmüyor musunuz (look like Tarkan)? Posta kutusuna yazı gönderen koçum

Çagan Yıldırım'a, filozof Mustafa Acar'a, üç dee ef iks deyip beni gülmekten öldüren (?) arkadaşa teşekkürü bir borç bilir, ay başında valla ödeyeceğim.

Şimdi sıra geldi benim vızıltılarıma,

1- Heyt bea helal olsun sana EA, yine bizi bilgisayarcılara döktün. Fifa 99'a bir hafta boyunca sahip olmak için kapı önlerinde bıraktın. Fakat o ne biçim oyuncular bea. Salou beyaz, Hasan Şaş karacana bir oğlan. Ayıp çok ayıp.

2- Level'cılar hani şu Themes'ler var ya, onlara şööne araba, manzara ya da ünlülerin resimlerini koyabilir misiniz? Kötü bir niyetim yok. Bilgisayar şenlensin.

3- Nolur, ayağınızı öpeyim, accık MP3, abi yap şu iyiliği bize. Şööne bilinen grupların veya şarkıcıların hani diyom halk sevinsin. Seçimlerde oyum size valla.

4- Sohbetli oyun yazılarına gelince. Abi bu ne yaa? Yılbaşı geliyor diye bir cıvıma, bir rezillik. Olmaz almam bak haa (Burası yalan, dergiyi isterseniz ters basın ben gene de bayide her ay ki gibi "Abi Level var mı?" deyicem)!

5- Bundan sonra da poster, Multimedia CD, kalem, çakı, kibrit, tıraş kremi, parfüm vs. verecek misiniz?

6- Bende PC var ama, sırf şu Tekken hastalığından Playstation almayı düşünüyorum. Ucuzundan kaça bulabilirim?

7- Maps, Tabs, Pics nedir, nasıl çalışır? Kafam karıştı. Az kalsın Skin ve Browser'ı da unutuyordum, onlar ne?

8- CD'ye diyorum, şöyle kolay Windows oyunları koysanız, eğlenceli olur yaa, basittir ama başından ayrılamazsınız. Çünkü komşunun çocuğu, teyzemin ufaklık, amcamın kızına onu oynar mısın, bunu oynar mısın diye sorup, o güzelim oyunları beğenmemelerine dayanamıyorum.

Görüşürük, yani ne yazayım başka. İlk defa........ her çalışana muck. Posta kutusuna muck2.

Onur Palalı-Afyon

LEVEL

1- Helal olsun tabii. Piyasanın en iyi futbol oyununu bir şekilde yine geliştirmeyi başarmışlar. Futbolcu isim ve tiplerinde bir tuhaflık olduğu ise doğru. Mesela, Beşiktaş'ta Röveşata soyadlı birinin işi ne? Sanırım bir sonraki Patch dosyasıyla bu tür ufak hatalar da giderilecektir.

2- İyi de, bu bir oyun dergisi biliyorsun. Oyunla ilgisi olmayan Desktop Theme'ler vermenin ne anlamı var ki? (hehe, bu taş kültür sayfasına laf atanlaraydı). Ocak sayısında Star Wars'un yeni bölümünün (Episode 1) Theme'i var.

3- Bir türlü anlatamadık neden MP3 veremediğimizi sizlere. Bakın, dağıtılması yasal olanlar haricinde, telif hakları dolayısıyla ünlü şarkıların sadece 30 saniyelik parçalarını verebiliriz.

4- Herkesi memnun etmek zor tabii. Bu ay aldığımız bir karara göre DAHA AZ GEYİK, DAHA ÇOK İŞ yeni parolamız.

5- Evet.

6- Ucuz Playstation nasıl bulabilirsin hiçbir fikrim yok açıkçası. Bütün Sony bayilerine bak.

7- Kısaca bilgisayar sözlüğü istemişsin sen. Sorduğun kelimeleri hangi programda gördüğüne göre anlamları değişir. O yüzden sana yardımcı olamıyacağım. Ve diyeceğim ki BUNDAN SONRA SORU SORARKEN DAHA BELİRGİN CÜMLELER KULLANIIIN.

8- Multimedia CD'sine basit ama eğlenceli Windows oyunları koymayı düşünüyoruz. Bu ay Gerçeğin Ötesinde olduğu için Multimedia CD'si yok, bir sonraki ay olacak ama. İnşallah.

Posta Kutusu yazısını ilk defa bu kadar erken bitiriyorum (bugün Aralığın 9'u). Dergiyi yetiştirmek için ne kadar çaba sarfettiğimizi anlayın artık. Neyse, kendinize iyi bakın ve gelecek aya kadar, hoşçakalın.

NOT : Yeni editörler aradığımızı biliyor muydunuz? Ayrıntılı bilgi için Haberler sayfasına bakın.

2. NOT : Ankara'dan sayın Hüseyin 'Hercai' Özdemir. Gönderdiğin mükemmel mektup için çok sağol. Gerçekten, şimdiye kadar aldığımız en düzeyli ve 'dolu' mektuplardan biriydi. Hepsini yayınlamak isterdim ama malum, yer darlığı. Senin de maşallahın varmış hani, beş sayfa nasıl mektup yazdın bilemiyorum. Mektubunda sorduklarını cevaplamamız için bizi telefonla ararsan iyi olur. Ama arayınca, sen olduğunu mutlaka belirt.

Posta Kutusuna

Level Dergisi Okur Mektupları

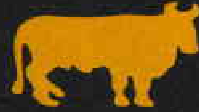
Piyalepaşa Bulvarı,

Zincirlikuyu Cad.

Ün İş merkezi No:231/3

80380 Kasımpaşa-İstanbul

e-mail : sakkol@level.com.tr



OKUYUCU İNCİSİ

Bu ay kavram karmaşası yaşayan bir okurumuz, mektubuna şöyle bir giriş yazmış...

Ben derginizin yeni abonelerinden birisi olarak derginizi birçok oyun dergisine değişeceğimi gururla söylemek istiyorum. Evet, bu kadar övgü yeter....

NASIL YANİ !!!!!

Son Sayfa

Bu ay geyik yok, muhabbet yok. Sıkıcı, dümdüz bir yazı yazdım size... İstemeyen okumasın kardeşim.

Uaaaah!!!! Kafam çatlıyor. Geçen ayki yazımdan sonra birisi kafama sert bir cisimle vurmuş olsa gerek. Neyse ki tam zamanında uyanmışım. Dergi bitmiş, son sayfayı yazmak için az daha geç kalacakmışım. Ama beni yıldıramazlar, kafamıza ne kadar sert cisimlerler vururlarsa vursunlar yine de yazacağım. Nihohahahaaa.

Yaw, bu ay öyle ilginç bir şey de olmadı ki dergide size anlatayım. Ne anlatsam size yaw? Hah, buldum.

Her gün IETT rezaletini çekmek zorunda olanlar aslında ne kadar şanslı olduklarının farkında değiller. O kadar değişik tiplerle karşılaşıyor ki insan otobüslerde akla hayale sığmıyor. Bakın, bana bir arkadaşımın otobüste başına gelen bir olayı sizlerle paylaşayım da soluk yüzlerinize biraz ışık gelsin.

Sabah 9:00, 123P Pendik-Mecidiyeköy otobüsü...

Arkadaşım sabahın köründe kalkmış, okuluna gitmek için 123P'de kendine bir yer bulmuş. Tabii her zamanki gibi tıklım tıklım otobüs, ayakta duracak bir gıdım yer yok. Bizimki tıngır mıngır sallanarak giderken, yüzleri ona dönük olarak oturan iki kişi dikkatini çeker. Bu insanlar hararetli bir şekilde birşeyle konuşmaktadır. Bizimki de can sıkıntısından onları dinlemeye başlar...(İsimleri kafadan attım, çünkü hatırlamıyorum)

- Yaw, Cemil abi. Sana bir şey söyliyecem ama, kızacan diye korkuyom...

- Söyle güzelim, söyle. Kızmam. Ne yaptın yine?

- Ben bişey yapmadım da Cemil abi, senin kız...

(Cemil abi birden dikkat kesilir)

- Benim kız mı, noolmuş benim kıza?

- Ya, şey. Neyse boşver.

- Söylesene lan, laf atıp konuşmamak var mı laan?

- Ya abi, kaveye takılan kızıl kafa var ya hani

- Haa, ne olmuş ona?

- Senin kızı onunla görmüşler abi.

(Cemil abinin suratı hafif pancara döner)

- Neaaa? Ulan ben naparım lan adamı? İniyorum ben otobüsten, kaveye gidip oyacam adamı.

- Aman Cemil abi, yapma etme, değmez bir kız için. Sana kız mı yok.

- Olur mu lan, ben kendime boynuzlu Cemil dedirtmem.

- Hah, o da aynen öyle diyormuş işte..

- Ne diyormuş?

- Senin arkandan boynuzlu Cemil diyormuş

(Cemil abinin boyun damarları fırlamak üzeredir)

- Hımnaaa, hımnaaaaa.

- Sakin ol abi, kalbine bişey olacak.

- Nasıl yaparlar ulan bunu bana, ikisini de kesicem ulanaaaan.

- Aman abi değmez, yapma etme.

(Aradan biraz zaman geçer, hafif sakinleşir Cemil abi)

- Neyse koç, biraz sakinleştim şimdi. Haklısın bir kız için elimi kana bulamaya değmez ama ikisinin de en azından kaval kemiklerini kırmazsam ayıp olur.

- Tabii abi, haklısın da...

- Neaa, yine ne var?

- Şeyyy, o kızıl kafa senin arkadan kavede laf çıkartıyormuş.

- Ne diyormuş ulan?

- Şeyyy, senin için şöyle böyle diyormuş abi.

(Cemil abinin suratında "DİKKAT, CİNNET GEÇİREBİLİR" ifadesi belirir)

- HINGAARRRGGH, öldünüz lan siizz.

- Aman abim, canım abim, sakin ol.

- Hoarrrrghaaang.

- Abi, şu herif bizi dinliyo gibi geldi bana.

- Hani lan, hangisi, göster hemen.

(Bizimkinden yusuf yusuf nidaları yükselir aniden)

- ŞOFÖR BEEEEEEEEY. ORTA KAPI LÜTFEN.

Yaaa sevgili okuyucular, ondan sonra neden her gün ülkemizde saçma sapan sebeplerle cinayet işleniyor diyoruz. Aman diyim, böyle arkadaşım olacağına düşmanım olsun daha iyi.

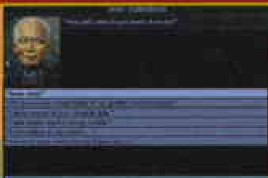
Gelecek ay LEVEL'da

88-97 ÖSS-ÖYS Sınavları Eğitim CD'si

Üniversite sınavı yaklaşıyor. Eğer kendinizi denemek istiyorsunuz, 88-97 arasındaki tüm soruları içeren bu CD'yi kaçırmayın. Zirve dersanesinin katkılarıyla hazırlanan bu CD, Mart ayında LEVEL'la birlikte bedava.

ALPHA CENTAURI

Sid Meier'ın uzuuun zamandır beklediğimiz başyapıtı sonunda geldi. Hem de ne geliş, piyasadaki bütün sıralı stratejileri dümdüz edecek Alpha Centauri.



STARCRAFT - BROODWARS

Sonunda geldi. Fazla söze gerek yok, yeni üniteler, yeni senaryo, mükemmel oynanabilirlik. Önümüzdeki ay Level çıkmazsa, sebebini biliyorsunuz.



GERÇEĞİN ÖTESİNDE

Bu ay tam sürümünü verdiğimiz Gerçeğin Ötesinde sizi zorluyorsa, tam çözümünü kaçırmayın.